本次内容扩增至160页，加量不加价！
更有4台GBA加50盒游戏卡带等你来抽奖！

掌机随身带 游戏天下行

掌机秘笈

ZHANG JI MI JI

电玩新世代

光盘说明手册

8月 上市

【口袋妖怪】口袋妖怪大百科
重温水晶的十大理由
【牧场物语】节日庆典篇
冬季活动指导
【游 戏 王】传说中的幻神卡
【AVG 专区】《侦探学园2》全剧本解密
【火热游戏】《SONIC A3》超详全攻略
【光盘】FF8经典音乐收藏专辑



专题：一起来玩游戏吧——联机游戏报告（二）



SONIC ADVENTURE



www.NOGBA.com

请勿乱扔废弃电池

山东电子音像出版社出版

购买《掌机秘笈》抽取自己心爱的GBA游戏卡带！





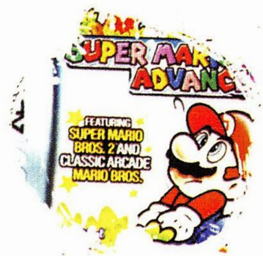


奖品设置：

GBA游戏机4台

GBA游戏卡带50盒：
洛克人、超级马里奥、口袋妖怪、钻地小子、KOF、街头霸王、恶魔城、牧场物语……

更有许多神秘小礼品！







好消息：

上期剩余奖品累积，本期奖品更加丰富，中奖率大大提高，还有什么好想的。

心动+行动+运气，你就可以得到意外的惊喜！

抽奖步骤：

在拿到本书后，刮开封二下方的“刮刮卡”充值卡序号和密码。 将充值卡序号、密码和校验码（随机产生）填入右边的文本框里，再点选“我的运气”按钮。程序将在弹出页面里公告你是否中奖。

☆如果你中奖，请在弹出页面上仔细填写个人基本资料，然后点击“我的奖品是什么”按钮，程序将随机产生本次抽奖结果，并在弹出页面上公告奖品。

★奖品从本期抽奖结束之日起，30日内寄送到你指定的地址。

本次活动咨询电话：023-63658818
邮箱：netgame@cpcw.com
本次活动最终解释权属大众网络报社。

刮刮卡序号、密码如下

序号：1002732938　　密码：668983



CONTENTS

3 特色专题

“独乐乐，与人乐乐，孰乐？”想与朋友联机玩游戏，必看《联机报告》！

7 口袋系列专区

详尽的PM资料，权威的战术指导，口袋迷不可缺少的《口袋妖怪大百科》！更有口袋迷梦寐以求的口袋限定机的全面介绍。精彩，不容错过！

25 牧场物语专区

“春播、夏种、秋忙收”，那冬季干什么呢？这里将会给你满意的答复。收获到的农作物除了出售还有什么用？当然是用来做料理了~

39 游戏王专区

想要了解《游戏王》，就要了解里面的人物，详细的人物介绍，让你真正了解他们。传说中的幻神卡也将露出真实面目，谜团就此解开……

57 火热游戏专区

《Sonic Advance3》+《洛克人 Zero3》+《街头霸王 Alpha3》，3部以3结尾的强作，让你的GBA在暑期饱餐一个大大的三明治。

107 AVG游戏专区

想玩此类游戏而苦于不懂日文？不用担心，这个区内住的可都是日语高手，除了看他们写的文章外，还可以向他们讨教有关日语的问题哦~

127 幻想专区

BT，又见BT。《勇者斗恶龙3 旅团之心》，让你知道什么叫究极研究。作者心血的凝结，绝非资料的堆积！不玩此游戏者非请勿入！

150 测评专区

游戏太多，无从选择？看了本区后就不会有这种感觉了，玩家们自己推荐的近期最值得玩的5款游戏，让你避开JS的误导。

155 聚义厅

小编将和你一起在这里结识天下的玩家，寻找志同道合的朋友。



真·编辑手札·小编传

做编辑的日子很充实，被老编K稿子的日子很痛苦，有好游戏的日子很幸福，发工资的日子很糊涂。《掌机秘笈》，众小编和你一起进步，一起成长。

CoCo、翔一、子牙小编众道：三人行，必有菜鸟。

小黑屋传奇·编辑部玩家列传

工资与人品

每个月的第一个星期一是什么日子？实际上是新的一个月开始的日子，是精神饱满的日子，是一个激动到流泪的日子……是小编们领工资的日子。由于财务的原因，众小编的工资是直接用银行卡在提款机上领取的。于是星期一午休时间，翔一放弃了PS2，子牙放弃了KOF，与早就断粮数日的CoCo一路浩浩荡荡杀向市中心银行。插卡、输入密码、查询，卡余额仅剩0.5元，残念，那个家伙说工资已经到账的？郁闷的CoCo蹲到旁边的角落里，抱头沉默不语，盘算着中午吃霸王餐的种种细节。换子牙，插卡、输入密码、查询，卡余额仅剩0元，CoCo身旁又蹲下了一个郁闷的家伙。嗷……声声狼叫从子牙的口里发出。本想要放弃的翔一摸了摸自己干瘪的钱包，无奈地插卡、输入密码、查询，“咦？工资已经发了嘛，你们两个蹲那里干什么呢？”。残念，难道查错了？继续流程。工资果然到账，看来工资到账的时间就是翔一插卡的那一瞬间。“人品好才是王道啊……”。

彩票与人品

一日风和气爽，多日闷在办公室的CoCo决定上街淘碟，遂以请客吃韩国烤肉为名诱骗翔一与子牙前往市中心广场。以锐利的眼神扫描广场上的众MM完毕后，CoCo和子牙才找到了因为低头打GBA而走丢了的翔一同学。此刻翔一正靠在一彩票购买点的墙上，奋力地进行与GBA的搏斗。彩票？灵犀一动的CoCo掏出中午的盒饭钱，用随机的方式选取了一注。还没来得及看彩票上的号码，就被子牙一把抢去。然后翔一掏出笔和纸，用心把彩票的号码记录下来。“中了500万一人三分之一”，子牙狞笑道。抄着抄着，翔一突然放下笔来，把彩票递给子牙。子牙看了看号码，摇了摇头，叹口气，把彩票还给了CoCo。“怎么了？”，CoCo接过彩票，“06 07 08 09 ……”，晕，这哪里像彩票号码，完全是门牌嘛！“算了，不用灰心”，翔一拍拍CoCo的肩膀，“我们吃韩国烤肉去”。“韩国烤肉？我是想，将来彩票中奖后再请大家的啊……”。“什么?!! 嗷……”狼叫声再起。“救命啊，有人要杀人了啊……”

乘凉与人品

重庆真不负“火炉”之名，随着夏至的到来，温度急剧上升。一出门就感到阵阵的热浪，不到10分钟，能把你变成一只新鲜的白斩鸡。还是公司里凉快，中央空调的风对着CoCo的头顶直吹，几个小时坐下来，手脚都是冰凉凉的。看来接下来的几个月是要做一个“赖在公司里的虫子”了，吃在公司、玩在公司、睡在公司 -_-#……但是中午出门采购盒饭的任务必须有人顶高温战酷暑来完成，当然抓阄来决定是最公平的办法。虽然每个人抽中光荣任务的几率都是33.333%，但90%都被子牙同学抽中的事情不知道是因为这个家伙太幸运还是太不幸了。

联机报告 VOL.2

文/卡氏创作组 雨中行

大家好，很高兴又在联机报告这个栏目中和各位见面，学生朋友在看这期杂志的时候，都进入长达两个月的暑期了吧。长达半年的“压迫”终于得到了片刻解放(笑)。先不管这次考试考得如何，先全身心放松，为下一阶段的苦读而积攒力量。嗯，是该无忧无虑地游戏两天了吧。炎炎夏日，先祝大家游戏愉快！好，还是进入到这期的联机报告中吧，希望这期的内容你能喜欢。

拿破仑
Napoleon





类型:RTS　容量:64M　厂商:任天堂

“不想当将军的士兵就不是一名好士兵！——拿破仑”拿破仑不愧是欧洲发展历史中一个传奇人物，从一名低级的士兵走到了法国的皇帝，历经坚苦，那种精神是我所敬仰的，尤其是这句名言，已成了我的座右铭。遗憾的是，在经过了两年的大学洗礼之后，这个传奇人物已离我越来越远，在脑海中，关于他的事迹，也只剩下了七月革命、波旁王朝、滑铁卢以及这款游戏……

联机报告：联机要求有两张卡带才可以进行，进行联机之后玩家就是进行战略对决啦。游戏中共有两种联机模式，不过区别不大。一种就是使用记录的，这种模式下只能使用自己已经玩出来的指挥官，但游戏的地图会随着记录的深入而增多；另一种是玩家可以直接使用全部指挥官(也不敢保证是全部的，但已经没有“？”了)，不过地图就只有三幅。玩家自己把握用哪种模式吧。

小雨乱入：先抛开对拿破仑的崇敬，公平地来评价这款游戏。这款游戏是少有的GBA即时战略游戏，不过少了“鼠标”或触摸屏的情况下，这样的游戏还是相当不讨好，游戏中的操作实在让我头痛，希望NDS的出现，能使这种情况能有所改观。顺便说一下，这款游戏有法文版的。

全日本顶级GT锦标赛
Top Gear All-Japan GT Championship





类型:RAC　容量:32M　厂商:KEMCO

看着片头的图片CG，还挺养眼的，特别是那个香车美女，看得都流口水了。不过实际进入游戏之后就会发现不是这么一回事了，以GBA的机能来做真实性的赛车游戏还不太现实，首先一个3D的限制就够受的了，看着那张马赛克的画面以及角度极差的视点，你会乐意？

联机报告：联机要求有两张卡带才可以进行，进行联机游戏后，玩家共有六幅地图和六辆赛车可以选择。赛车游戏玩的就是竞速，和朋友比比看谁跑得更快吧！另外，由于

条件所限，所以我不知道最多可以几个一起联机，还请谅解。

小雨乱入：不要和我提赛车，有本事就和我比《马里奥赛车》。就是跑不过你，也要在赛道上放龟壳让你尝尝滋味。(汗)

火炎职业摔跤 A
Fire Pro Wrestling A




类型：SPG　容量：64M　厂商：SPIKE

摔跤……但愿在国内有人玩……反正相对瘦弱的我是肯定不会去尝试这项运动的，更何况本来我就很懒。以摔跤为体裁的游戏不多，喜欢这项运动的玩家可以试试，这款游戏中的比赛内容挺丰富的，不仅可以二人战，还可以四人混战呢。虽然游戏中有很多选项我都不知道是干什么的，但看到有那么多的选项，就知道可以玩的东西一定不会少的。

联机报告：联机要求有四张卡带才可以进行，也就是说，联机游戏只能进行四人混战了。以上为我的推测，上面也说过了，因为条件所限，我的两张卡带在进行联机的时候，无法进入游戏，但联机上有四个空位，所以我就推测必须要四张卡带才能够进行联机游戏。

小雨乱入：本来想跳过这款游戏不介绍的，但考虑到了国内广大的摔跤爱好者，(汗)我还是强制自己去试了一下，结果发现我老是输……

高尔夫大师
Golf Master





类型：SPG　容量：64M　厂商：科拉米

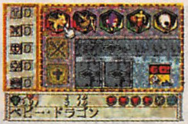
在日本，高尔夫似乎挺盛行的，我也经常在日本的动漫中看到日本的那些员工都是在休闲的时候去打打高尔夫的。但是，高尔夫是贵族的游戏，玩高尔夫可是身份的象征，一般的人都只有望而却步。不过不要紧，因为游戏的出现，现在这种贵族运动也可以让身为平民的我们在游戏机上爽上一把。还等什么呢？想玩高尔夫却又囊中羞涩的你，还不快来试试。

联机报告：这张卡带有联机的必要吗？这款游戏仅需一台 GBA 和一张卡带就可以四人轮流游戏了。在这种情况下，还有人会选择多机多卡联机吗？很体贴玩家的设定啊，但愿这样轮流行动的游戏都能做成这种模式。

小雨乱入：玩高尔夫？还是算了吧。虽说小雨学校不远的地方就有一个高尔夫球场，但我也没去过一回。(废话，你去得起吗？)游戏中的高尔夫也一样不喜欢，玩了半天还不知道到底要怎么玩。

游戏王—地牢方块妖怪
Yu-Gi-Oh! Dungeondice Monsters





类型：RPG　容量：64M　厂商：科拉米

卡片类的游戏我不知该怎么说才好，毕竟我是不玩这种类型游戏的。《游戏王》嘛，如果说把它定义成 Fans 向的游戏不知有没有错，错了的话不要骂我……

联机报告：联机要求有两张卡带才可以进行，在联机游戏中玩家将用自己的卡片来决胜负，就像正常游戏中的那样，只不过对手换成了人而已。

小雨乱入：一直都不喜欢《游戏王》，不

知道为什么，也许是因为它是卡片游戏吧，后天就讨厌卡片(看清楚了，不是先天)。但不管怎么说，《游戏王》还是不错的游戏……

快打旋风
Final Fight One





类型:ACT　容量:32M　厂商:卡普空

《快打旋风》又回来了，当年的感动是否会因为 GBA 版的移植而重燃呢？我相信这款游戏是不用多加介绍了，大家就都会知道的，这就是《快打旋风》的魅力所在。这回的 GBA 版除了新增加了两名《少年街霸》中的角色外，还多了一个关卡以及各式各样的模式，可以说这次的移植并不是简单的冷饭。OK，不说废话，再次握紧你的拳头将恶势力打碎吧！

联机报告:联机要求有两张卡带才可以进行，进行联机之后，玩家将开始像在街机上一样地协力过关。共六关，共同的接关次数为六次。另外，卡带中的隐藏要素无法通过联机进行传输，也就是说在联机的时候只能使用自己玩出来的隐藏要素，而朋友的只有望洋兴叹了。还有，大家也不要小瞧了 GBA 的机能喔，表现能力绝不输于街机！

小雨乱入:没什么好说的了，街机成了掌机，一个个熟悉的人物、一件件熟悉的物品、一关关熟悉的场景……还是找个地方感动吧……555

炸弹人的故事
Bomberman Story





类型:ARPG　容量:32M　厂商:哈德森

又是我们的老朋友了，虽然这位老朋友现在走上了 A·RPG 的路线，但是还是没忘了自己是靠什么起家的。这款游戏中不仅有新生的 RPG 故事，还有原汁原味的 ACT 炸弹人喔，可以说是非常体贴我们玩家了，不论是喜欢哪种类型的玩家，这回都可以享受一下炸弹人的故事了。朋友相见两眼泪，既然它都如此地重友情，那我们还能再说什么呢，拿起 GBA，开炸吧！

联机报告:只需一张卡带就可以四人同乐了，哈德森真的是很为我们玩家着想。联机游戏共有八幅地图供玩家选择，而游戏中的道具也是和以前一样丰富，特别是在玩家不慎被炸死之后还可以在旁边继续放炸弹使坏。至于游戏方法不用我多说了吧，找准机会炸对方个片甲不留，这样的感觉一定很好！

小雨乱入:《炸弹人》？当年可是被我评上了 FC 最无聊的游戏之一，但现在却很怀念。不过，似乎在这游戏界的寒冬之中，炸弹人也不如从前那般大红大紫了。看着如今网络上名为《泡泡堂》的游戏风光无限，再看着被收购了的哈德森，心中有一种说不出的痛。

街霸 II X 复苏
Super Street Fighter II X Revival





类型:FTG　容量:64M　厂商:卡普空

这是格斗游戏的鼻祖了，只要是玩过街机的人都一定玩过这款游戏。这回，凭借着 GBA 的强大机能，《街霸》转战掌机。除了键位不足的问题以外，其它各个方面的表现都不比街机差，可以说是完美移植了。只是，在联机的时候，拖慢严重了些啊。

心动专题

联机报告:联机要求有两张卡带才可以进行。其实像这种格斗游戏,也就只有和人单挑才有意思,老和电脑打会感到无聊的。只是大家在对战的时候,可不要过于激动,千万别忘了自己用的是掌机而不是街机啊。

小雨乱入:本打算按照游戏的发售日期进行详细介绍的,但在实际测试的时候发现其中有很多游戏只是语种的不同,或者是没有实际意义的联机游戏。像《奥伽战争》,似乎联机只是交换纹章而已,不过我没试过。还是来说一下《街霸》吧,当年可是天天看别人玩此游戏,因为自己不会玩,又没钱买币。现在 GBA 上几乎完美移植,也该轮我欺负一下电脑了。

第二期的联机报告到这里就结束了,还是和开头一样,祝大家有个愉快的暑假!

征稿通知

《掌机秘笈》以介绍掌机攻略、周边、新闻和评论为主,希望能给广大 GBA 及其它掌机玩家提供一个攻略指导、交流和发表自己观点的空间,将掌机游戏普及到每一个喜欢游戏的玩家手中。由于处于刚起步阶段,现面向广大读者征求各种稿件。也许您对喜欢的游戏经常有自己独到的见解,对一个游戏的玩法想和全国的玩家进行交流,或者有一份亲身经历的感动,都可以将他们形成文字,投给我们。《掌机秘笈》对所有玩家是开放的,她将热忱地欢迎您的来稿,我们的编辑会认真对待每一份稿件,让玩家们玩有所得,玩有所学。

征稿栏目

游戏攻略:热门的游戏的详细攻略,要求整个游戏通观流程的全攻略,配上相应的文字。可以采用纯文本文档附图或者 Word 文档。要求有清晰的流程、详细的解说和游戏的相关截图。

邪道攻略:一些不同于其它攻略的打法,超乎想象的急速过关方法,不怕你不投稿,只怕你不够 BT。

游戏秘籍:一些掌机游戏的小技巧、过关诀窍、隐藏秘密、独特的玩法,都可以投给我们。

游戏评论和深度研究:对某一个游戏的系列回顾和评论,该游戏的历史和发展,整体的评论。可以先和我们取得联系,说明你的选题,写 500 字左右的开头发给我们,编辑审核通过的话就可以开始进行写作,这样的稿件一经审核即可采用。

游戏画廊:自己画的游戏人物作品,允许任意发挥自己的想像力创作,接受 E-Mail 稿件和直接的画稿。

游游游:玩游戏时的暴笑小故事、笑话和一些很有意思的事情都可以投给我们。

心情故事:玩游戏时的感动、周围的人和事、对游戏的态度、玩游戏的心路历程、游戏史,所有的和掌机有关的心情故事都可以投给我们,让大家一起分享你的感动。

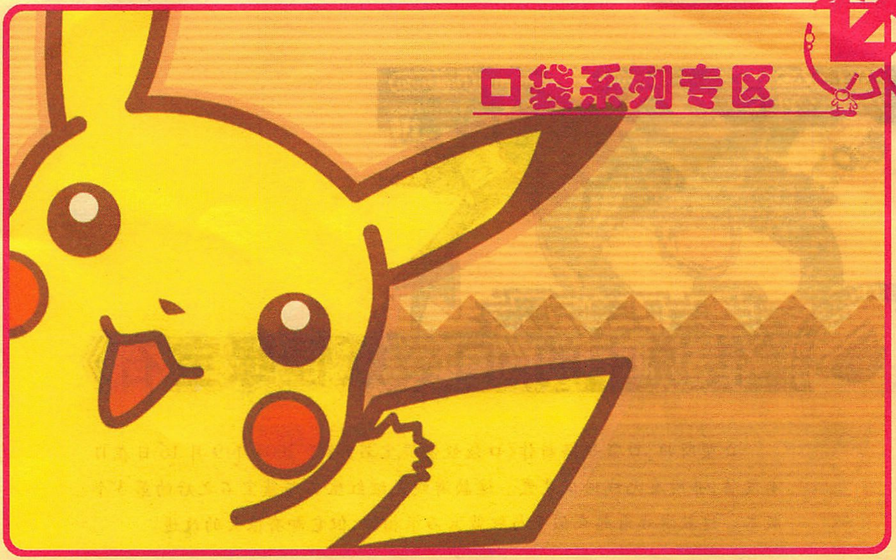
同人小说:自己撰写的游戏同人小说。

投稿信箱:nogba@tom.com

邮寄地址:重庆市渝中区双钢路 3 号科协大厦 12 楼大众网络报《掌机秘笈》收

投稿方法:如果你已经完成了自己的稿件,可以直接发到我们的邮箱当中。如果有自己想写的内容,但还没有开始写作的话,你也可以先和编辑取得联系,告诉我们你要写的东西,我们编辑同意后就可以开始写作,然后直接发给我们的编辑,当然也可以直接写完后就投给我们。

当然,有任何建议和意见,或者想和小编们说说话也可以直接发送到我们的邮箱中去,众小编热忱欢迎你的来信!



口袋系列专区

本栏目旨在为 GBA 游戏尤其是口袋妖怪系列爱好者提供一个良好研究氛围，介绍口袋妖怪游戏的研究、战术应用、最新周边等方面的内容，帮助口袋新手迅速提升“作战能力”。本栏目将采用连载的形式提供最权威的口袋妖怪资料，收集全《掌机秘笈》，就相当于收集了一本“口袋妖怪大百科全书”！读者大人如果对于本栏目文章的具体形式和内容有什么意见和建议，欢迎来信告知，以便我们不断改进，一起把这个栏目办得更精彩！

合作网站：口袋妖怪网
版　　主：皮卡秋、Maple
其他合作人员：nfopo、龙之忽 等（增加中……）



口袋妖怪网：www.pmgba.com

口袋妖怪网创建于 2003 年 2 月 22 日，以口袋妖怪系列游戏的攻略、秘籍、金手指和口袋影视、绘画、硬件周边等内容为主线，覆盖了口袋妖怪的方方面面，在国内口袋界具有较大的影响力。口袋网从一个不起眼的小站发展到今天 6 万多会员、网站世界排名第 14000 位的中型网站，是和 koflover、hongsk、Maple 等管理人员的努力和诸多会员的支持分不开的。借此皮卡秋向这些人表示衷心的感谢！



传说中的《口袋妖怪绿宝石》

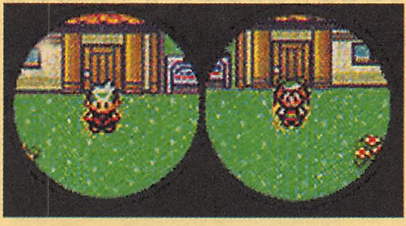
众望所归，口袋妖怪新作《口袋妖怪绿宝石》将于2004年9月16日在日本发售，并附有无线通讯装置。这款游戏是继红宝石与蓝宝石之后的第3个版本。这款游戏看起来似乎与红蓝宝石很相似，但它却有很大的改进。

从外形上看：

★ 主角的包和头巾都是绿的。

★ 地区还是芳圆但有几个新的地方。

★ 英雄RS 穿着新的衣服。



从战斗系统看：

★ 有时训练员会在固定的道路突然向你挑战。

★ 口袋妖怪在战斗前会做出动态的姿势，就像水晶版本一样。

★ 游戏中四处都潜藏着岩浆团和海洋团的势力。

★ 这个游戏被修改了之后并被分级为不同版本的游戏，神兽古拉顿和海皇牙都会在这个游戏中出现。

重要新增要素：

★ 游戏战斗边疆系统有7个主要的竞技台。

★ 管道的竞技场持有3个口袋妖怪的锦标赛(下详)。

★ 圆屋顶的竞技场有特殊的战斗方式(下详)。

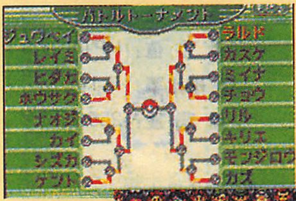
★ 谐调的游戏系统和无线通讯系统。



战斗边疆：战斗边疆基本上可以说是芳圆地区的一个口袋妖怪战斗主题公园。在那里有7个不同的战斗竞技场，是能真正测试你战斗技巧的地方。


圆屋顶的竞技场

圆屋顶的竞技场： 基于 16 个人的比赛：如果你参加了 16 人的比赛，你就要争取进入四分之一决赛、半决赛以至于决赛，然后取得最终的冠军。你将在一个真实的台上作战，却不知道对方的口袋妖怪等级。





管道的竞技场： 外形像一个巨大的 Seviper，你随便地进入一个竞技场就能发生意想不到的事情。你将选择 3 扇门中随机选一个进入，任意一处都能引导你进入战斗，并有个人治愈你的精灵；但也可能某个人会给你造成伤害或令你进入特殊状态哦！











这款游戏，就像古拉顿和海皇牙的特写一样明显，揭露了岩浆团和海洋团对他们的寻求。

一些地方，你将遇到岩浆团和海洋团(和原来的红蓝宝石版一样)，例如在流星瀑布/宇宙中心。







在游戏中，古拉顿和海皇牙同时苏醒，我们将看到一道裂痕展现在他们互相遇到的场景上，并且我们可以看到他们在旷野上战斗……我们将能够抓住他们吗？一切谜团等待新作的发行后才能解开……

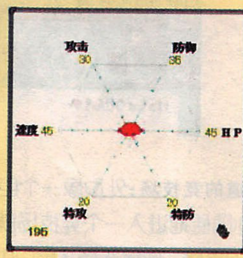


★ 绿毛虫 ★



◇全国编号：010
◇方圆编号：212
◇中文名称：绿毛虫
◇日文名称：キャタピー
◇英文名称：Caterpie
◇属　　性：虫
◇类　　型：小虫怪兽
◇特　　性：鳞粉
◇身　　高：0.3m
◇体　　重：2.9kg
◇总经验值：1000000
◇努 力 值：HP+1
◇经 验 值：53
◇生蛋分组：昆虫组
◇生殖比率：♂1：♀1
◇孵化步数：3840
◇栖 息 地：森林
◇捕 获 度：255
◇亲 密 度：70
◇携带道具：无
◇家　　族：No.010 绿毛虫(Lv7)→No.011 铁甲蛹(Lv10)→No.012 巴大蝴
◇捕捉地点：天元森林(红/蓝宝石)、天元森林(红宝石 386)、常磐森林(火红/叶绿)
◇技 能 表：

升级招式	遗传招式	机器招式	教学招式
[普]撞击	无	无	无
[虫]吐丝			



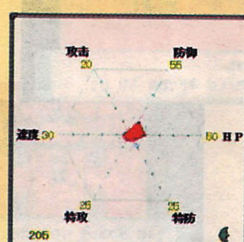


★ 铁甲蛹 ★



◇全国编号：011
◇方圆编号：213
◇中文名称：铁甲蛹
◇日文名称：トランセル
◇英文名称：Metapod
◇属　　性：虫
◇类　　型：蛹虫怪兽
◇特　　性：蜕皮
◇身　　高：0.7m
◇体　　重：9.9kg
◇总经验值：1000000
◇努 力 值：防御+2
◇经 验 值：72
◇生蛋分组：昆虫组
◇生殖比率：♂1：♀1
◇栖 息 地：森林
◇捕 获 度：120
◇亲 密 度：70
◇家　　族：No.010 绿毛虫(Lv7)→No.011 铁甲蛹(Lv10)→No.012 巴大蝴
◇捕捉地点：天元森林(红/蓝宝石)、天元森林(红宝石 386)，常磐森林(火红/叶绿)
◇携带道具：无
◇技 能 表：

升级招式	遗传招式	机器招式	教学招式
[普]变硬	无	无	无

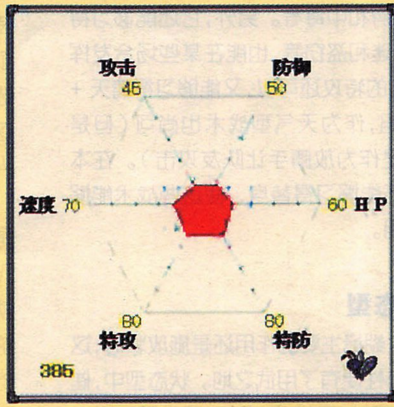




★ 巴大蝴 ★



◇全国编号：012
◇方圆编号：214
◇中文名称：巴大蝴
◇日文名称：バタフリー
◇英文名称：Butterfree
◇属　　性：虫+飞
◇类　　型：蝴蝶怪兽
◇特　　性：复眼
◇身　　高：1.1m
◇体　　重：32kg
◇总经验值：1000000
◇努 力 值：特攻+2，特防+1
◇经 验 值：160
◇生蛋分组：昆虫组
◇生殖比率：♂1：♀1
◇栖 息 地：森林
◇捕 获 度：45
◇亲 密 度：70



◇家　　庭：No.010 绿毛虫(Lv7)→No.011 铁甲蛹(Lv10)→No.012 巴大蝴
◇捕捉地点：119 号路草丛(红宝石 386)
◇携带道具：银粉(5%)
◇技 能 表：

升级招式	遗传招式	机器招式	教学招式
[超]精神念力		[毒]剧毒	[普]合身撞
[毒]毒粉		[火]放晴	[普]模仿
[草]麻痹粉		[普]保护	[超]食梦
[草]催眠粉		[草]亿万吸取	[普]替身
[普]超音波		[普]撒气	
[普]吹飞		[普]报恩	
[飞]起风		[鬼]阴影球	
[超]精神光线		[飞]燕返	
[普]神秘守护		[普]秘密力量	
[虫]银色风		[普]着迷	
		[超]特性交换	

巴大蝴战术分析

巴大蝴能力极低，并不适宜作为攻击型精灵。幸好它还有复眼特性（不然就真的毫无作用了），可以用于以下状态，比如催眠、麻痹和中毒等。另外，它还能够习得吹飞、着迷和盗窃等，也能在某些场合发挥效用。它的特攻还可以，又能够习得晴天＋阳光烈焰，作为天气型战术也尚可（但是主要还是作为放晴手让队友攻击）。在本作中它还能够习得替身，使这些战术能够成功使用。

状态型

巴大蝴最主要的作用还是施放状态，这样复眼特性便有了用武之地。状态型中，催眠粉、麻痹粉、毒粉、剧毒等，至少要携带上一至二个。剩余的技巧可以考虑替身、吹飞、着迷、盗窃这些技巧。在其中，替身＋保护＋剧毒可以算作COMBO。下毒以后，利用替身＋保护来延长使用时间，不过它的速度一般，遇上速度稍快的替身来不及，有可能会被秒，所以在这种情况下游击下毒以后，保护一下就赶快跑。它也可以接力速度，不过给人感觉太奢侈了点。另外，用精神干扰对付那些不怕毒的毒系也是不错的，只不过这种情况并不时常发生。

下状态的巴大蝴还是利用属性抵御力或者趁对方的空挡游击，先下一个催眠粉（一般被催眠以后对方是要换走的），再来个剧毒，然后保护＋替身延长剧毒的效力。如果对手的速度比它快，那么保护一下就赶快跑吧。

参考配招：替身＋保护＋剧毒＋催眠粉/麻痹粉

总评：★★★☆

辅助型

辅助型的巴大蝴还是利用吹飞、着迷和盗窃等这类技巧，而且一般也要携带上几个特殊状态技巧。一般吹飞、盗窃至少选择一个带上，催眠粉、麻痹粉、毒粉、剧毒等也要选择一个带上，剩下的就是着迷、替身、保护这些辅助技巧了。至于怎样选择，就要看个人的喜好了。

辅助型的巴大蝴作用还是有限的，主要是利用自身的弱小麻痹对手，然后顺利吹飞；或者游击盗窃对手的道具，捞到便宜后就赶快跑。一般在这之前都要用催眠粉以后游击，也可以用着迷、替身、保护等延长自己的使用时间。

参考配招：吹飞＋盗窃＋催眠粉＋替身

总评：★★★

天气型

天气型的巴大蝴也不错，毕竟它的特攻还算可以。天气型的巴大蝴，日本晴＋阳光烈焰必备，然后在觉醒火和精神干扰中选择一个，最后一招可以从催眠粉、麻痹粉中选择，当然也可以用替身、保护等技巧。催眠粉自然是用于造成对方空当为日本晴创造时机，麻痹粉则可以弥补它的速度。

对于天气型的巴大蝴，总之先用麻痹粉、催眠粉等技巧创造机会，然后就用日本晴＋阳光烈焰攻击，辅以精神干扰或觉醒火打击死角。但是作为天气型的它，最主要还是为队友放晴，催眠+放晴以后就可以让队友上来大胆攻击了。

参考配招：日本晴+阳光烈焰+觉醒火/精神干扰+催眠粉

总评：★★★☆

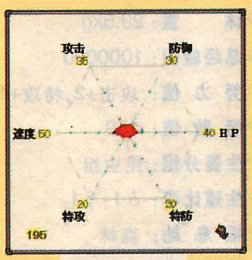


★ 独角虫 ★



◇全国编号：013　◇方圆编号：215　◇中文名称：独角虫
◇日文名称：ビードル　◇英文名称：Weedle　◇属　　性：虫+毒
◇类　　型：毛虫怪兽　◇特　　性：鳞粉　◇身　　高：0.3m
◇体　　重：3.2kg　◇总经验值：1000000　◇努 力 值：速度+1
◇经 验 值：52　◇生蛋生组：昆虫组　◇生殖比率：♂1：♀1
◇孵化步数：3840　◇栖 息 地：森林　◇捕 获 度：255
◇亲 密 度：70　◇携带道具：无
◇家　　族：No.013 独角虫(Lv7)→No.014 铁壳昆(Lv10)→No.015 大针蜂
◇捕捉地点：天元森林(红/蓝宝石)、天元森林(红宝石 386)、常磐森林(火红/叶绿)
◇技 能 表：

升级招式	遗传招式	机器招式	教学招式
[毒]毒针	无	无	无
[虫]吐丝			





★ 铁壳昆 ★



◇全国编号：014　◇方圆编号：216　◇中文名称：铁壳昆
◇日文名称：コクーン　◇英文名称：Kakuna　◇属　　性：虫
◇类　　型：蛹虫怪兽　◇特　　性：蜕皮　◇身　　高：0.6m
◇体　　重：10kg　◇总经验值：1000000　◇努 力 值：防御+2
◇经 验 值：71　◇生蛋分组：昆虫组　◇生殖比率：♂1：♀1
◇栖 息 地：森林　◇捕 获 度：120　◇亲 密 度：70
◇家　　族：No.013 独角虫(Lv7)→No.014 铁壳昆(Lv10)→No.015 大针蜂
◇捕捉地点：天元森林(红/蓝宝石)、天元森林(红宝石 386)、常磐森林(火红/叶绿)
◇携带道具：无
◇技 能 表：

升级招式	遗传招式	机器招式	教学招式
[普]变硬	无	无	无

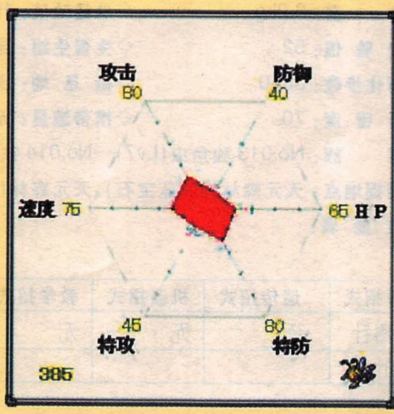




★ 大针蜂 ★



◇全国编号：015
◇方圆编号：217
◇中文名称：大针蜂
◇日文名称：スピアー
◇英文名称：Beedrill
◇属　　性：虫+飞
◇类　　型：毒蜂怪兽
◇特　　性：虫之预感
◇身　　高：1m
◇体　　重：29.5kg
◇总经验值：1000000
◇努 力 值：攻击+2，特攻+1
◇经 验 值：159
◇生蛋分组：昆虫组
◇生殖比率：♂1：♀1
◇栖 息 地：森林
◇捕 获 度：45
◇亲 密 度：70
◇家　　族：No.013 独角虫(Lv7)→No.014 铁壳昆(Lv10)→No.015 大针蜂
◇捕捉地点：119 号路草丛(红宝石 386)
◇携带道具：毒针(5%)
◇技 能 表：



升级招式	遗传招式	机器招式	教学招式
[普]乱突		[火]放晴	[普]舞剑
[普]聚气		[普]破坏光线	[普]合身撞
[虫]双针		[普]保护	[普]模仿
[普]愤怒		[普]撒气	[普]替身
[恶]追击		[普]报恩	
[虫]导弹针		[普]影分身	
[超]高速移动		[飞]燕返	
[普]莽撞		[普]秘密力量	
		[普]着迷	
		[普]剪切术	
		[岩]碎岩术	

大针蜂战术分析

大针蜂的外表看起来虽弱，但却有诸多强力的招式。它能够习得剑之舞，配合泥爆弹威力无穷；它还能够习得莽撞，配合替身能够给予对手重创。另外它也能够习得日本晴+阳光烈焰，只是由于特攻太低效果不明显；它也能够习得蓄气，只是没有相应的急速技。一般来说它还是靠莽撞和剑舞这两招组成战术。

剑舞强化型：

大针蜂能力和巴大蝴相差无几，但是因为有剑之舞这个强力的强化技巧，使它实际作用与巴大蝴有天壤之别，根本不在同一档次。剑舞强化型的大针蜂，剑之舞必备，攻击技巧选择本系技巧泥爆弹和觉醒虫，最后一招可以考虑选择破盾能力较强的瓦割，也可以选择伤害稳定的报恩，还可以考虑高速移动弥补自己速度上的不足，或者用替身+速度果实同时发动虫族警报特性和速度果（如果该回合对手没有攻击，那么就可以躲在替身后面剑舞）。

一般来说，它是在前期出其不意地强化攻击对手，由于有莽撞因而大多精灵要攻击大针蜂还是略有顾忌。如果有像高速移动、替身这类辅助技巧就先用辅助技巧后剑舞，否则就直接剑舞吧。但是由于耐力过于低下，因此剑舞是长久不了的（更因为有盔甲鸟这样的物理盾牌的存在），所以如果撑不住就赶快下场吧，毕竟"留得青山在，不怕没柴烧"……另外考虑到其物攻能力还可以，所以可以用泥爆弹和觉醒虫游击，混淆对方的判断力。

参考配招：剑之舞+泥爆弹+觉醒虫+高速移动/替身

总评：★★★★

莽撞型：

莽撞自然也是一大强招，对于皮厚血多的精灵和一些盾牌们，效果是非常好的。尤其是在有了替身以后，能够无视对手防御给予重创。莽撞型中，莽撞和替身必备，高速移动也必须带上，最后一招可以考虑配睡觉，或者觉醒虫或泥爆弹。莽撞的缺点在于对手不会死，所以用高速移动弥补自己缺陷的同时使觉醒虫、毒炸弹保持先发。注意最好不要带剩饭，HP努力值也不需要加太多（最好HP能够是被4除余数还剩下1）。

莽撞型的大针蜂需要有一定的预测能力和操作能力。要看准时机使用替身+莽撞，当然最好还是先用高速移动，如果对手没有攻击，在替身中高速移动最好。除了这个战术以外，就是用泥爆弹或觉醒虫乘机游击了。不过相对于剑舞来说，这种战术比较浪费它的实战效果。

参考配招：替身+莽撞+高速移动+觉醒虫/泥爆弹

总评：★★☆

口袋迷的最爱
——限定版主机

口袋妖怪系列游戏累计发行了1亿多套，自然也带动了其他相关产品的销售。不过今天我们要介绍的，是在这一系列产品中的佼佼者，同时也是口袋迷们最期望得到的——口袋妖怪限定版主机！

文：隔壁男孩/孙继承

1　掌机系列

掌机系列是本文的重点，从GBC、GBA到GBA SP，随着口袋妖怪游戏的发行，口袋妖怪中心都有相应的限定版主机与之配套。

(1)GBC

GBC的口袋限定版主机大家见得比较多了，这里就不详细介绍。总体而言，这类限定版主机的发行大致有两种，一是纪念某个游戏或者口袋妖怪中心的成立而制作的，例如《口袋妖怪金银》的限定版，上面是以金银版的三个主角“火岚鼠、小鳄鱼、菊草叶”为标志；《口袋妖怪中心3周年》限定版是以红版的“小火龙、杰尼龟、皮卡丘”为标志。另一类就是分不同地域而制作的，大致有欧美、港台等地区的产品，其标志都是少不了口袋妖怪的核心精灵“皮卡丘”。



(2)GBA

GBA口袋妖怪限定版首推“纪念纽约口袋妖怪中心开张”金黄色限定版主机。这款主机数量少，外观美丽，上市时在国内卖到了1200元的高价。不过它也有个缺点，就是容易掉色。



其次是对应口袋剧场《雪拉比的超时空遭遇》而发行的限定版主机。它以口袋妖怪金银版游戏中的No.251雪拉比为主角，外观呈草绿色。





第三是为纪念《口袋妖怪水晶版》故事中的核心精灵“水君”而发行的，其颜色和三神兽中水君的颜色相似，但屏幕上却还是以皮卡丘为标志。



最后一款是以GBA游戏《口袋妖怪红宝石/蓝宝石》中的两只水都为主角制作的限定版，它同样是为纪念口袋剧场而发行，主机颜色为红蓝相间，同时还有屏幕保护贴一起推出。不过，笔者个人觉得这是最难看的限定版了（别打我……）。



(3)GBA SP

GBA SP应该是现在最热门的主机了，迄今共发行了3套口袋妖怪的限定版。最早就是纪念《口袋妖怪宝石版》而发行的橙色限定版SP，它是以宝石版三主角中的火稚鸡为主角，感觉比较一般。



不久，对应宝石版游戏中的两只神兽——古拉顿、海皇牙而发行的两款限定SP也随之上市了。它是笔者见过的最为漂亮的限定版主机，主机分别为红、蓝色，外壳上印有两只神兽的底纹图案，并附赠相应的包袋。



随着最新口袋大作《口袋妖怪火红/叶绿版》游戏的发行，对应的限定版主机也随之推出，分别为以妙蛙花和喷火龙为主角的绿、红色机种，分别印着上述两种精灵的图案。









对应口袋妖怪宝石版的三个主角精灵，也就是说有红、绿、蓝三种。

(2)口袋妖怪限定版打印机

以 GB 版的口袋妖怪为主角的限定版打印机功能如下：



a. 使用另外购买的口袋照相机和对战线将拍好的相片印出来。印刷用的纸可当作贴纸，如拍摄全景的相片，也可印刷出长的贴纸相片。

b. 打印 GB 游戏中的画面，如格斗游戏的出招表、怪兽图鉴等。

2 家用机

口袋妖怪家用机的限定版目前只有 2 种，即"口袋妖怪限定版 N64 主机"，分别有黄、蓝两种颜色，上面的皮卡丘是凸出的，在游戏时皮卡丘的面颊还会发出漂亮的光！



(3)口袋妖怪限定版 SP 保护外壳

和背包一样，同样有以木守宫、火稚鸡、水跃鱼为主角的三种。



3 其他相关产品

(1)口袋妖怪限定版 GBA SP 背包





重温《口袋妖怪水晶》的十大理由

文/口袋妖怪网 皮卡秋

什么，没搞错吧，口袋妖怪水晶不是N年前发行的GBC版的旧作吗？——没错，就是它了！虽然口袋妖怪已经在GBA平台上出了4款作品，但笔者作为口袋妖怪多年的玩家，回顾该系列的历代作品后，得出的结论还是：口袋水晶版最佳！理由如下：

A 时钟设置

时钟是水晶版最大的成功所在。大家也许会说，GBA宝石版也有时钟啊？对，但是宝石版的时钟形同虚设，可以说几乎没有任何作用，而水晶版就不同了，其时钟不但和现实世界中的时钟一致，而且有白天和黑夜之分（宝石版就没有白天黑夜……），不仅日光的亮度不同，白天和晚上在同一地点遇到的精灵种类也不一样，让人真正有身临其境的感觉！而最新的《口袋火红/叶绿》干脆取消了时钟，据老任说是为了“节约卡带的成本”，真不知道他们怎么想的……

B 三圣兽和神兽的捕捉难度

传说中的三圣兽在水晶版中被发挥得淋漓尽致。游戏设置了以水君为故事核心的圣兽捕捉，其余两只雷皇和炎帝则是靠运气在地图上随机遇到的，且遇到后马上逃跑，要抓到它们真是难上加难——但正因为如此，玩家更能体验到捕捉的乐趣和得到时的喜悦心情。而宝石版虽然也有圣兽的捕捉，但却是干巴巴的没有感人的故事情节，仅仅是“为了捕捉而捕捉”。

此外，本作神兽的捕捉复杂程度是历代作品最大的，以凤凰和洛基亚为例，要捕捉它们先得满足一系列事件的发生条件，而且捕捉是有顺序的，必须先抓到了三圣兽，再和PC中心的人说话，才能上铃塔抓凤凰；此外捕捉三圣兽本身还得两次解决了火箭队的阴谋，得到广播塔主人的Pass才行……整个捕捉过程层层相扣，故事情节紧凑而充满着冒险。

C 每日事件

每日事件又是水晶版的一个亮点，游戏设置了从周一到周日（和现实一样）有不同的事件发生，例如每日可以从不同的NPC手中得到不同的属性增强道具，抓虫大会也是星期二、四、六才有开放，地下通道随着日期的不同有不同人物的出现等，让玩家在游戏的同时还能记得今天是星期几（是不是很多人玩游戏常常玩得忘记日期了^_^）。

D 树果与精灵球DIY

本作可以从树上摘取不同的果实，除了在战斗中使用外，还有7种果实可以交给老爷爷制作不同种类的精灵球！因此本作的精灵球的种类是历代作品中最多的，不同的精灵球的作用也不尽相同，用于各自的场合，让玩家感受到Do It Youself的无穷乐趣。

E 手机通讯与战斗塔

手机通讯是本作的创新，虽然只有日本的玩家才可以用手机进行通讯，但这一创举却是其他 GBC 游戏所没有的！通讯后可以进入战斗塔和不同地区的玩家对战，从而真正实现远程无线网络通讯的功能。

F NPC 电话

水晶版设置了可以记录训练员和重要人物（如妈妈、博士等）的电话号码，并可以随时拨打联系。当然，对方也会主动与你联系，告诉你重要的信息或者是向你提出挑战。电话的另一重要作用是，某些 NPC 会告诉你稀有精灵大量出现的时间，当你收到电话后赶到相应地点就能够轻松地捕捉到这些精灵！可惜的是“NPC 电话”这一有用且充满趣味的设定在口袋妖怪的后期作品中都没有被沿袭下来……

G 收音机和有奖问答

和电话一样，收音机也是没有被 GBA 口袋作品所继承的优秀系统（555…）。在水晶中玩家可以随时用收音卡收听广播塔播放的多种节目，并根据节目的内容参加有奖问答游戏！当然，收音卡的另一作用就是唤醒沉睡的卡比兽。

H 种类丰富的地图技能

水晶版的地图技是最多的，“地图技能”就是能在战斗外使用的招式，除了七种 HM（斩切、飞天、冲浪、推岩、闪光、攀瀑、旋涡）之外，还有头撞（摇树让精灵掉下来）、碎岩、甜味（吸引野外精灵）、挖洞（离开迷宫）、电报（回到最近去过的 PC 中心）等，使得游戏中的许多道具不再是单纯的背景装饰。遗憾的是许多地图技能在 GBA 口袋游戏中无法继续使用。

I 隐藏招式和隐藏精灵

通关后在特定时段（周末晚上）到游戏大厅外面，如果身上带足够的游戏币，就会有神秘人物出现，让你的精灵学会诸如“十万伏特”之类的强大招式！而隐藏精灵自然就是最后一只神秘精灵 No.251 雪拉比了，本作破天荒地居然可以在游戏前期通过一定的事件在黑森林中抓到它，有了它之后通关就容易多了！

J 两幅地图

两幅地图也是本作的一大热点，除了在新地图上冒险外，通关后还可以乘船到旧作的地图上进行新的历程，捕捉不同的精灵，GYM 也由原来的 8 个增加到 16 个。这个设定是玩家最愿意看到的，以致到玩口袋 GBA 的今天还是有很多人在问“如何才能到达第二幅地图”（可惜答案都是“没有存在”……）

说了这么多，不知大家是否有所心动（行动 ^_^）？任天堂的《口袋妖怪水晶》可谓是 GBC 平台上的第一大作，其丰富多彩的设置和隐藏因素数量之多是口袋历代作品无法比拟的。如果不是受到 GBC 平台的限制，音效和图画质量比较差，甚至可以说 GBA 的作品都大不如它！何况，口袋迷最在乎的并非音质和画质，从这个角度上可以说，口袋妖怪游戏是“成也水晶（前无古人），败也水晶(后无来者了)”！



背景：故事主角是一个名叫小智的男孩，今年刚满10岁，住在真心镇。原来在那里，任何人只要一满十岁，就可以获得宠物小精灵使用执照，并从小精灵学家大木博士手中领取一只小精灵。

就是你了，宠物小精灵



立志成为小精灵掌门人的小智由于睡过了头而错过了领取新手小精灵的时间。作为迟到者，他领到了最后的小精灵——皮卡丘。在此之前，他还遇到了自己以后的劲敌——小茂（大木博士的孙子）。在开始的旅途中，小智了解到皮卡丘不喜欢呆在精灵球里的个性，但皮卡丘还是不愿意与小智交朋友。由于皮卡丘不服从小智的命令，导致他们被一群烈雀追击，皮卡丘受伤。在他们逃跑的过程中，小智与小霞初次邂逅，在没有道明原因的情况下，小智借走了小霞的脚踏车，踏上了逃避烈雀的追击和前往常盘市的路途，小智与皮卡丘在患难中开始心与心之间的沟通了……

在宠物小精灵中心的决斗

小智带着受了重伤的皮卡丘来到常盘市小精灵中心，小霞也扛着被弄坏的脚踏车跟到这里，却遇到了专门绑架小精灵的火箭队——武藏与小次郎，以及他们的小精灵——阿柏蛇及瓦斯球，外加一只会说话的“喵喵”；但是小智及小霞根本没办法与火箭队抗衡，就在千钧一发之际，小智利用脚踏车发的电与皮卡丘的电力一举把火箭队打得落花流水……

终于捉到宠物小精灵了

白天也十分漆黑的常盘森林，充满了许许多多的昆虫小精灵，小霞也跟小智他们来到这里，原来是要小智赔她的脚踏车。在森林中，小智收服的第一只小精灵——绿毛虫，却喜欢着害怕毛虫的小霞，产生了一些趣事。经过一番努力，小智收服了第二只小精灵——比比鸟之后，火箭队又出现了，而且表明是要夺走皮卡丘，在战斗中比比鸟又在阿柏蛇及瓦斯球的双重攻击下受伤；绿毛虫却以反败为胜的姿态进化成铁甲蛹。

武士少年的挑战

武士少年对小智提出了小精灵的挑战，致使刚被比比鸟打败而未收服的独角虫逃离了，连着两次上场的比比鸟也因此而落败；铁甲蛹的坚硬赢了大甲的攻击。大针蜂的群体攻击使得



小智他们落荒而逃，而铁甲蛹也被大针蜂给夺走了，小智为了夺回铁甲蛹与大针蜂再次正面冲突，铁甲蛹被小智感动了，此时又进化成了巴大蝴；借着巴大蝴的秘技——睡眠粉，小智一群人平安地度过了这次危机，而小智又朝着成为精灵掌门的旅途继续努力。



皮卡丘要进行特训

离开常盘森林来到了尼比市，与小刚进行第一次取得徽章的决斗，但皮卡丘却被打败了。于是一个神秘老伯出现，给小智和皮卡丘做了特训，终于在第二次挑战中赢得了徽章。战斗后神秘老伯又出现了，原来他就是小刚的父亲。小刚把所有的家务都交给父亲后，也加入了与小智旅行的队伍。

很多皮皮在这里

小智一行人来到月见山，解救了被超音蝠攻击的精灵研究员——李科，并打败了挖掘月之石的火箭队，在一场保卫战之后，小智们见到了传说中的月之石和皮皮们进化成皮可西的过程。皮皮和皮可西们又恢复了在月见山的幸福生活，小刚也收服了一只超音蝠。

美女四人组

为了获得蓝色徽章，小智与小霞展开了一场战斗，但却遇上了火箭队的捣蛋。清理了火箭队后，小霞代替姐姐们与小智战斗，皮卡丘再次发挥实力，让小智获得了第二个徽章。后来小霞也正式离开家，与小智一行一起旅行了。

百战百胜的小明

小智与连赢九十八场的小明相遇了；穿山鼠连胜比比鸟及巴大蝴，获得了第九十九场胜利。火箭队却偷走了穿山鼠，在一串战斗当中，历经严格训练的穿山鼠，终于连胜一百场。

深山里的贵族学校

小智三人在森林中迷路，白茫茫的雾中见到一位少年被围起来欺负。原来他们都是小精灵校的学生，而且非常注重使用小精灵的理论知识。小智为了替小淳出气，并证明实践的重要性，打败了优点骄子。

猜不到有意外收获

迷路的小智等人掉落河里，获救后一路又是陷阱又是坑洞，最后到地图上没记载的小精灵村。许多受伤或被遗弃的小精灵就在这里疗伤。好心收留它们的女孩名叫小翠。小智为她打败图谋不轨的火箭队，最后小翠叫妙蛙种子跟随小智离开，磨练自己。妙蛙种子不肯，要被小智收服才肯离开，最后皮卡丘终于把妙蛙种子打败，小智名正言顺地收服了妙蛙种子。



失去主人的小火龙

小智三人向枯叶市前进途中，在山头遇见一只体力衰弱的小火龙。小智见它在等待自己的主人，便没有强行收服。在精灵中心，小智遇见佑大。他就是遗弃小火龙的饲主。后来下起了雨，小智想起小火龙还在岩石上等主人，便冒雨跑去救起小火龙，将它送到精灵中心治疗。小火龙恢复后，知道被主人欺骗了，以愤怒的火焰打跑佑大，最后加入了小智的队伍，小智又多了一个小精灵。

杰尼龟军团登场



爱搞恶作剧的杰尼龟军团被火箭队利用，连成一气欺负小智等人。皮卡丘接近死亡边缘又被火箭队关了起来。小智为了买疗伤药而奔走。眼看约定的时间刻刻逼近，小智穿近道回到原地，却不见皮卡丘和火箭队。火箭队背信弃义，用炸弹炸杰尼龟军团，小智救起杰尼龟并打败了火箭队。由于火箭队的炸弹，引起了火灾，小智率领杰尼龟军团一起扑灭了大火。使人们重新认识了杰尼龟军团，杰尼龟军团也因此成了镇上的消防队。小智一行人离开时没想到杰尼龟军团的队长一直跟着他们，结果小智又拥有了杰尼龟。

正辉的灯塔



小智一行人走出森林来到沙滩。在那里遇见了住在灯塔的小精灵研究家正辉。他在那里等候全世界只有一只的小精灵。最后，浓雾的另一边出现巨大影子，传说中的小精灵出现了。被火箭队看到后，还以为是怪物，不管三七二十一就开始攻击。愤怒的传说中的小精灵把火箭队打飞后离开了。正辉相信，总有一天那个传说中的小精灵一定还会来的，他继续等待着。



电击大对决

小智一行人终于来到枯叶市。首先到小精灵中心填饱肚子，在那里，小智等人目击了好几只身受重伤的小精灵。原来他们是向枯叶市道馆的训练家挑战而被打伤的。皮卡丘对付进化型的雷丘，看似完全没有胜算。果然，在第一次挑战中，皮卡丘被雷丘强大的电击打败了，但皮卡丘没有灰心，更不想使自己用雷之石进化而提高电力，最终在第二次挑战中，皮卡丘以自身的敏捷打败了雷丘，为小智取得了徽章。



超级油轮的战斗

小智等人来到停泊国外船只的港口。在那里得到小精灵训练家派对的招待券，他们不知这是火箭队的阴谋，傻傻上船了，还在那里与人交换小精灵，把自己的巴大蝴换成了拉达。

海上漂流记

小智等人在船上受到火箭队攻击。就在一片混战中，小智感到拉达没有自己原来的巴大蝴好，船不知不觉飘到湾外，还遇到暴风雨，小智立即又把巴大蝴换了回来。船员与乘客们都搭救生艇逃脱了，只有小智等人与火箭队昏迷在船上。眼看传只渐渐沉没，小精灵逃亡剧开始了……

荒岛历险记

小智等人与火箭队被龙之怒给吹跑漂到岸边，还与自己的小精灵们分散。他们在

岛上互相寻找对方。这座岛有许多巨大无比的小精灵，原来都是机械的，最终小智等人与火箭队找到了与自己走失的小精灵，却把岛上的所有机械小精灵搞报废了。

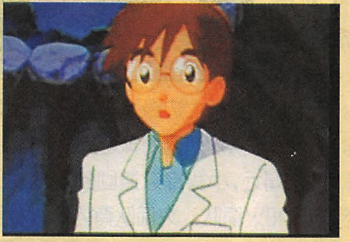
蓝普尔其的假日



小智等人来到海滩游玩，误上了一个老爷爷的船，还把船弄坏了，于是被迫到老爷爷的店里做工赔偿。由于对面金婆婆店里雇佣的火箭队等人的破坏，老爷爷店里的生意十分萧条。小智等人突发奇想，利用小精灵的帮助迎来了许多顾客，使生意很红火。

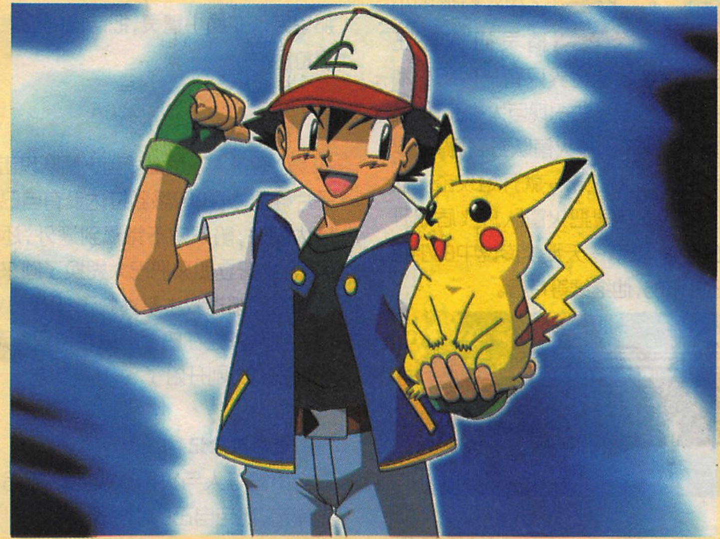
巨大精灵都市大袭击

小智等人来到一码头都市，在那里遇见与金婆婆长相一模一样的银婆婆。她立志要让这小地方成为超越蓝普尔其的渡假地，在海上大兴土木。海中的玛瑙水母为了保护自己的家园，经常攻击人类与建筑，小智等人一方面组织玛瑙水母的攻击，一方面要求银婆婆停止施工计划。玛瑙水母撤退了而银婆婆还执迷不悟，最终被玛瑙水母的老大毒刺水母打飞到蓝普尔其的金婆婆店里。



在夏天出现的鬼精灵

小智等人来到一个港都，那里正在举办夏天庙会。小刚一到那里就感受到神秘少女的呼唤，火箭队的小次郎也是同样经历，两人为了少女而失魂落魄，原来那少女是两千年前的亡魂。小精灵鬼斯与她陪伴，搞得大伙吓得魂都飞了。小智等人为了救回被钩魂的两人，在夜间与鬼斯展开了战斗，但屡占屡败。最终天亮了，鬼斯不得不走，并答应那个少女的亡魂还会继续帮她找她的爱人。



4. G蛋黄酱:打蛋器＋醋＋G鸡蛋＋油

5. P蛋黄酱:打蛋器＋醋＋P鸡蛋＋油

6. X蛋黄酱:打蛋器＋醋＋X鸡蛋＋油

7. X蛋:前5级的鸡蛋混合

8. X牛奶:前5级的牛奶混合

9. X奶酪:前5级的奶酪混合

10. 野葡萄酒:锅＋葡萄＋紫色草＋酒

11. 腌黄瓜:刀＋盐＋黄瓜

12. 色拉:刀＋盐·醋·酱油＋蛋黄酱＋卷心菜＋苹果＋黄瓜＋菠菜＋菠萝＋西红柿＋草莓

13. 咖哩饭:刀＋锅＋盐·醋·酱油＋饭团＋咖哩＋蘑菇＋油

14. 炖品:刀＋锅＋盐·醋·酱油＋牛奶＋小麦粉＋竹笋＋松茸＋蘑菇＋西红柿＋菠菜＋青椒

15. 增味汁:刀＋锅＋全部调料＋小鱼＋竹笋＋松茸＋蘑菇＋西红柿＋菠菜＋卷心菜＋胡萝卜

16. 炒青菜:刀＋平底锅＋酱油＋卷心菜＋油

17. 炒饭:刀＋平底锅＋盐·酱油＋蛋＋油＋饭团＋菠菜＋青椒＋黄瓜＋胡萝卜＋卷心菜

18. 锅烙:刀＋平底锅＋盐·酱油＋小麦粉＋蛋＋油＋卷心菜＋黄瓜＋蘑菇＋松茸＋竹笋

19. 三文治:刀＋糖·盐＋煮鸡蛋＋面包＋黄瓜＋西红柿＋卷心菜＋洋葱＋胡萝卜＋菠萝



20. 果汁:刀＋果汁机＋糖＋苹果＋菠萝＋草莓＋葡萄＋蜂蜜

21. 果奶:刀＋果汁机＋糖＋牛奶＋苹果＋菠萝＋草莓＋葡萄＋蜂蜜

22. 菜汁:刀＋果汁机＋糖＋菠菜＋青椒＋黄瓜＋胡萝卜＋卷心菜＋西红柿＋南瓜＋萝卜

23. 菜奶:果汁机＋黄瓜＋胡萝卜＋卷心菜＋牛奶

24. 调和汁:刀＋果汁机＋糖＋葡萄＋草莓＋菠萝＋苹果＋萝卜＋黄瓜＋卷心菜＋西红柿

25. 混合奶:刀＋果汁机＋糖＋蜂蜜＋黄瓜＋葡萄＋西红柿＋牛奶＋菠萝＋卷心菜＋胡萝卜

26. 腌萝卜:刀＋盐·醋＋萝卜

27. 烤马铃薯:刀＋平底锅＋糖·盐＋马铃薯＋油＋西红柿酱

28. 草莓酱:刀＋锅＋糖·盐＋草莓

29. 草莓牛奶:果汁机＋糖＋牛奶＋草莓＋蜂蜜

30. 西红柿汁:刀＋果汁机＋西红柿

31. 西红柿酱:果汁机＋糖·盐·醋＋西红柿＋洋葱

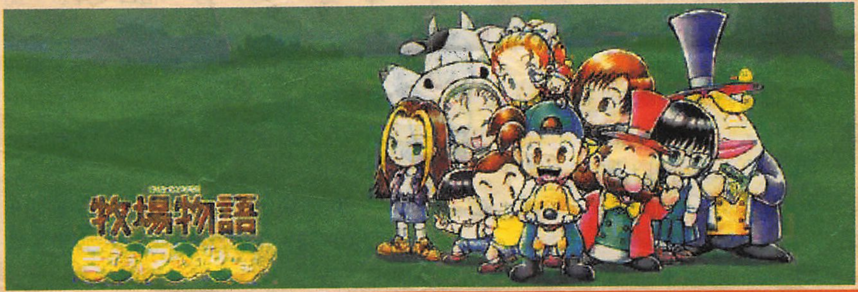
32. 爆米花:平底锅＋糖＋玉米

33. 玉米片:平底锅＋杆面棍＋玉米

34. 烤玉米:烤箱＋盐＋玉米＋奶油

35. 菠萝汁:果汁机＋糖＋菠萝

36. 南瓜布丁:刀＋锅＋烤箱＋糖＋蛋



+牛奶+南瓜

37. 炖南瓜:刀+锅+糖·盐·酱油·醋+南瓜

38. 酱烤茄子:刀+平底锅+糖·酱油·味精+茄子

39. 地瓜布丁:烤箱+锅+糖+地瓜+蛋+奶油

40. 烤地瓜:烤箱+盐+地瓜+奶油

41. 凉拌青菜:刀+锅+酱油+菠菜

42. 炒鸡蛋:平底锅+盐+酱油+蛋+油

43. 菜肉蛋卷:刀+平底锅+打蛋器+盐·酱油+蛋+牛奶+油+蘑菇+松茸+竹笋+菠菜+卷心菜

44. 蛋炒饭:刀+平底锅+打蛋器+盐·酱油+蛋+牛奶+油+蘑菇+松茸+竹笋+菠菜+饭团

45. 煮鸡蛋:锅+蛋

46. 布丁:刀+锅+烤箱+糖+蛋+牛奶+菠萝+草莓+苹果+葡萄+蜂蜜+巧克力

47. 热牛奶:锅+糖+牛奶

48. 奶油:果汁机+牛奶

49. 奶酪蛋糕:打蛋器+锅+烤箱+糖+蛋+牛奶+奶酪

50. 干酪:锅+面包+奶酪

51. 苹果派:刀+锅+杆面棍+烤箱+糖+蛋+苹果+奶油+小麦粉+蜂蜜

52. 苹果酱:刀+锅+糖·盐+苹果+蜂蜜

53. 苹果烧:平底锅+糖+苹果+油

54. 竹笋饭:刀+盐·酱油+饭团+竹笋

55. 葡萄酱:锅+糖·盐+葡萄+蜂蜜

56. 葡萄汁:果汁机+糖·盐+葡萄

57. 蘑菇饭:刀+盐·酱油+饭团+蘑菇

58. 松茸饭:刀+盐·酱油+饭团+松茸

59. 寿司:醋+酱油+鱼片+饭团

60. 果酱面包:蜂蜜+面包+果酱(任意)

61. 奶油烤面包:奶油+面包

62. 葡萄烤面包:葡萄+面包

63. 加哩面包:平底锅+面包+油+咖哩

64. 土司:烤箱+奶油+面包

65. 法国土司:平底锅+糖+蛋+油+面包

66. 鱼片:刀+鱼(中,大)

67. 煮鱼:平底锅+盐·酱油+中鱼+油

68. 杂锦寿司:刀+醋·酱油+鱼片+饭团+炒鸡蛋+蘑菇+松茸+竹笋+胡萝卜+黄瓜

69. 比萨:刀+杆面棍+烤箱+糖·盐+西红柿酱+小麦粉+奶酪+蘑菇+竹笋+松茸+西红柿+洋葱

70. 乌冬:刀+杆面棍+锅+所有调料+小麦粉+蘑菇+竹笋+松茸+洋葱+胡萝卜+青椒+卷心菜

71. 咖哩乌冬:锅+所有调料+乌冬+咖哩+蛋+蘑菇+竹笋+松茸+洋葱+茄子

72. 天麸锣乌冬:锅+所有调料+乌冬+天麸锣+蛋+蘑菇+竹笋+松茸+洋葱+茄子

73. 乌冬烧:平底锅+所有调料+乌冬+油+蛋+蘑菇+竹笋+松茸+洋葱+茄子



74. 荞面条:刀+杆面棍+锅+糖+荞麦粉

75. 天麸锣面:锅+所有调料+荞面条+天麸锣

76. 千烧伊面:平底锅+盐·醋·酱油+荞面条+油+蛋+蘑菇+松茸+竹笋+卷心菜+萝卜

77. 烫荞面：杆面棍＋锅＋荞麦粉

78. 天麸锣：平底锅＋盐·酱油＋小麦粉＋蛋＋油＋松茸＋蘑菇＋洋葱＋茄子＋卷心菜

79. 筑前煮：锅＋刀＋糖·酱油＋蘑菇＋竹笋＋胡萝卜

80. 赏月丸子（月见团丸子）：糖＋肉丸粉



81. 烤年糕：平底锅＋酱油·盐＋年糕

82. 烤饭团：烤箱＋酱油＋饭团

83. 粥：锅＋盐＋饭团

84. 天麸锣饭：盐＋天麸锣＋饭团

85. 鸡蛋饭：锅＋盐·酱油＋蛋＋饭团

86. 蜂蜜地瓜：锅＋糖＋地瓜＋蜂蜜

87. 炸肉饼：刀＋平底锅＋盐＋马铃薯＋洋葱＋蛋＋油＋小麦粉

88. 鱼糕：果汁机＋盐＋中鱼

89. 曲奇（饼干）：杆面棍＋烤箱＋糖＋奶油＋小麦粉＋蛋＋蜂蜜

90. 巧克力曲奇（巧克力饼干）：杆面棍＋烤箱＋糖＋奶油＋小麦粉＋蛋＋蜂蜜＋巧克力

91. 冰淇淋：刀＋锅＋打蛋器＋糖＋蛋＋牛奶＋蜂蜜＋苹果＋菠萝＋草莓＋葡萄

92. 蛋糕：刀＋烤箱＋打蛋器＋糖＋奶油＋小麦粉＋蛋＋蜂蜜＋苹果＋菠萝＋草莓＋葡萄

93. 巧克力蛋糕：刀＋烤箱＋打蛋器＋糖＋奶油＋小麦粉＋蛋＋蜂蜜＋苹果＋菠萝＋草莓＋巧克力

94. 热蛋糕：打蛋器＋平底锅＋糖＋牛奶＋奶油＋小麦粉＋蛋＋蜂蜜＋油

95. 消闲茶：锅＋糖＋消闲茶叶

96. SUGDW 苹果：HMSGB 苹果 +AEPFE 苹果＋苹果（普通的）

97. HMSGB 苹果：SUGDW 苹果 +AEPFE 苹果＋苹果（普通的）

98.AEPFE 苹果：SUGDW 苹果 +HMS-GB 苹果＋苹果（普通的）

99. 回力剂：锅＋蜂蜜＋橙色草＋黑色草＋变种花

100. 大回力剂：果汁机＋回力剂＋青草（色是浅蓝的）

101. 醒神剂：锅＋蜂蜜＋橙草＋白草＋变种花

102. 大醒神剂：果汁机＋醒神剂＋绿草

103. 消闲茶叶：刀＋平底锅＋杂草＋青草＋绿草＋黄草＋蓝草＋紫草＋橙草＋红草

104. 回复草（超级草）：刀＋平底锅＋锅＋烤箱＋所有调味 +6 种不同的失败料理＋大回力剂＋大醒神剂

105. 春之太阳：四季的花＋变种花（合起来一共 5 朵）

106. 夏之太阳：海盗之宝＋古代鱼化石＋小、中、大鱼

107. 秋之太阳：X 蛋 +X 蛋黄酱 +X 牛奶 +X 奶酪 +X 羊毛 +X 线球

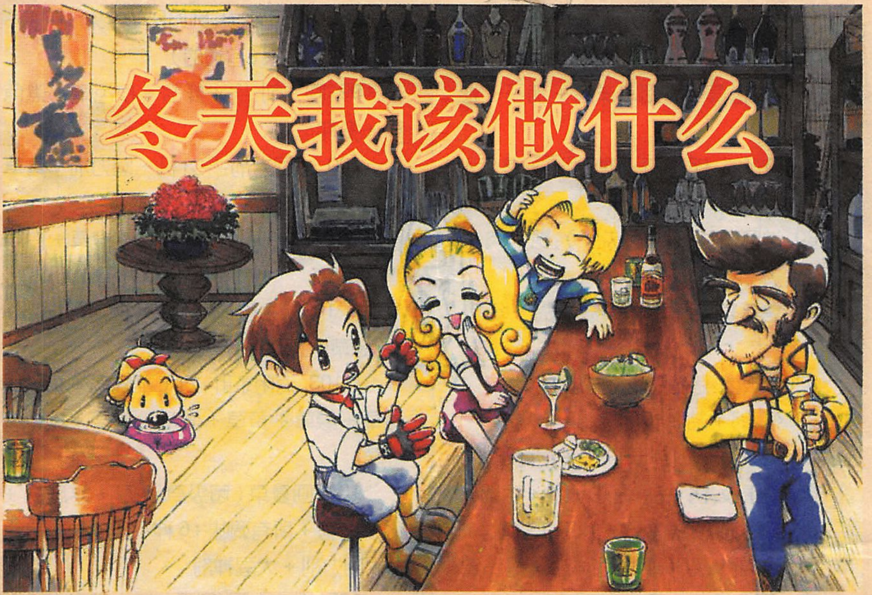
108. 冬之太阳：月亮石＋沙漠玫瑰石＋祖母绿＋粉红钻石＋亚历山大石＋贤者之石＋钻石

游游提醒：料理是使用基础材料、基础道具和附加材料以及附加道具制作的。使用不同材料可以做同一种料理，而且有可能效果不同（如回力剂之类的回复剂）。

基础材料和基础道具是必须用到的，而附加材料和附加道具是可用可不用的，这个就全看自己的喜好。

像游游这种失利于厨房（烹饪之事）的人，在料理做好的一刻，也会偷笑哦！





游游:在冬季参加前面文章说的节日活动,时间就比较充足。玩家不会因为时间关系而手忙脚乱,另一方面这些活动也能给平淡的冬季增色不少。

而在冬季,除了参加固定的一些节日活动,还能做什么呢?很多玩家都觉得冬季是最无趣的,没什么事可以做。冬季不能耕种农作物,对于忙了春、夏、秋三个季节的玩家来说,冬季的确可以让他们闲一下,但是也并非无所事事哦!



挖矿最疯狂



挖矿石就是一项既赚钱也不怎么花时间的工作,而且冬季可以到其他三季不能去的湖边矿石场,得抓住机会大捞一笔。矿石在游戏中不光可以用来出货,更重要的是道具升级和制作加工机,还有其他一些隐藏属性等等。

矿石一览表

名称	作用	出荷价格
废矿石	-	1
铜	工具 100%经验 升级用	15
银	工具 200%经验 升级用	20
金	工具 300%经验 升级用	25
秘银	工具 400%经验 升级用	40
奥里哈钢	制作项链、耳环、手镯、胸针	50

金刚石	制作羊毛加工机、奶酪加工机、蛋黄酱加工机	50
月亮石		55
沙漠玫瑰石		60
粉红钻石		10000
亚历山大石		10000
贤者之石	工具 升级用	20000
钻石		100
祖母绿		80
红宝石		75
黄玉		70
橄榄石		68
萤石		65
玛瑙		62
紫水晶		60
女神之玉	收集 9 个女神之玉可得女神的秘宝（装备后，体力随时间流逝恢复）	
河童之玉	收集 9 个河童之玉可得河童的秘宝（装备后，疲劳随时间流逝恢复）	
真实之玉	收集 9 个真实之玉可得真实的秘宝（装备后，可看到现在的体力和疲劳度）	

从上面的矿石一览表中可以看出，除了粉红钻石、亚历山大石、贤者之石之外，其他的矿石价格都比较便宜，如何进行最优选择呢？让我们来看看吧。矿石场层数和矿石是相对应的，能挖



到几层，能挖到什么样的矿石，都是由自己的能力决定的。对于有能力的玩家，粉红钻石、亚历山大石、贤者之石就是最好的选择。

那么这个能力又是由什么决定呢？这个能力是和力之果实（增加体力）的个数挂钩的。

游游提醒：光靠自己的基本能力，不知几时才能挖到这些极品矿石。找个捷径吧，用 S/L 大法。

其作用：保证一定挖到楼梯。

具体方法：

a. 挖到楼梯时先 Save 在第一个档案里。

b. 到了下一层再 Save 在第二个档案里。

c. 如果发现该层没有楼梯的话，放弃第一个档案。

d. 如果挖到楼梯后发现体力消耗过多，那么先记住该楼梯的位置，再开启第二个档案，楼梯依然会在同一个位置。



S/L 大法还有很多用处呢，大家先自己去发现吧，以后我们还会继续介绍的。

游游：挖矿的时候还可以带些恢复体力的药，药可以在医院买到。如果有条件还可以自己制作和加工药。方法如下：

回复剂：锅＋蜂蜜＋橙色草＋黑色草＋变种花
大回复剂：果汁机＋回复剂＋青草(浅蓝色的)
清醒剂：锅＋蜂蜜＋橙草＋白草＋变种花
大清醒剂：果汁机+清醒剂+绿草
显而易见的，回复剂和大清醒剂比回复剂和清醒剂更有效果。



打造超好人气



冬天除了干挖矿这种体力活，还可以顺便搞搞人力资源！上次我们说到怎么提高和MM间的爱情度，但是单单和MM关系好是不够的哦，如果光送MM东西的话，村民们会说你是个好色之徒的。而且如果玩游戏的时候，单单只是在于每天辛勤劳作赚钱的话，就失去了游戏本身的价值。更重要的一点和村民关系好了，他们会告诉你做料理的材料和一些秘密，还可能会出现隐藏剧情哦！看来不得不重视。村民喜欢什么呢？

人物	生日	喜欢物品
煅冶屋老板	春11	传统食品或贵重矿石
牛羊牧场主	春17	温泉蛋
鸡场老板	春19	回复用的药草和健康食品
杂货屋老板娘	春30	蛋糕类食品
警卫员	夏4	温泉蛋、蛋炒饭、鸡蛋
果树园临时工	夏6	巧克力
植物研究家	夏11	各类药材和植物
海之家店主	夏22	小麦粉
镇长	夏25	酒
出荷业者	夏29	鸡蛋
木工	秋2	鱼、小麦粉、蛋
小男孩	秋5	巧克力或冰淇淋等甜食
果园老板娘	秋11	比较难得的食材
医生	秋17	任何药草
神父	秋20	小麦粉
图书馆少女母亲	秋23	巧克力或水果
鸡场老板的儿子	秋27	鸡饲料或酒
煅冶屋少年	冬6	贵重点的矿石或酒
宿屋老板	冬11	食材
婆婆	冬13	首饰、蛋、牛奶、小麦粉
果树园老板	冬15	酒或水果
中国商人	冬19	贵重一点的矿石
小女孩	冬26	巧克力或冰淇淋等甜食
杂货店老板	冬29	果汁、蓝或白色药草

游游提醒：平日里都可以送，只是生日那天送的话，友好度会增加得快些。还有不要乱扔垃圾啊，乱扔的话会降低村民对你的友好度（每次减 1），如果是扔在村民家里的话，友好度就会下降更多，每次 -5。应该把他们扔到广场的垃圾桶里。如果你不小心扔了，就到教堂左边的门（平时只有在周 1、周 3 1PM 后开放）忏悔吧（那里有选项），那样就会得到村民的原谅。



了解了村民的喜好，还应该知道村民的活动情况哦。只有了解了村民的活动情况，你才会知道在什么时候、什么地点送谁礼物。既节省时间，又少耗力气。如何对村民活动了如指掌，看下面：一切尽在掌握中。一份村民的详细资料拿在手中，难道还怕人气不旺！

人物	时间地点
煅冶屋老板	周 4 10AM 山顶，周 4 外 10AM~1PM 煅冶屋，周 4 外 1PM~4PM 杂货屋，每日 7PM 后宿屋
牛羊牧场主	周 1 1PM 镇长家，周 1 2PM~4PM 温泉，周 1 除外 自家
鸡场老板	周日以外 11AM~4PM 自家
杂货屋老板娘	周 2、日除外 1PM 前 杂货屋 1PM~4PM 广场，周 2 8AM~10AM 牛羊牧场 11AM~1PM 养鸡场 2PM~4PM 老婆婆家
警卫员	每日 7AM~10AM 牛羊牧场 10AM~1PM 木工家 1PM~4PM 宿屋 7PM 后绕城走
果树园临时工	周 6 除外 8PM 后 宿屋，周 6 除外 11AM~1PM 果园储藏室 1PM—4PM 果树园 5PM—8PM 教会
植物研究家	周 1 8AM~10AM 自己家，每日 7PM 后 宿屋
海之家店主	每日 9AM~11AM 海滩 1PM~5PM 海滩，每日晚上 宿屋
镇长	周 6 广场、家、宿屋、老婆婆家不定
出荷业者	杂货屋营业日（周 2、周日除外）7AM 海滩 8AM~10AM 杂货屋 11AM 海滩
木工	周 6 10AM~1PM 镇长家 1PM~4PM 杂货屋，每日 7AM~10AM 湖边和自家
小男孩	周 1、周 3 1PM~3PM 教会前 4PM 教会内，周 1、周 3 除外 自家
果园老板娘	周 6 除外 9AM~12PM 自家 1PM~5PM 广场（下雨、雪 杂货屋），周 6 12PM 后 宿屋、教会
医生	周 3 除外 工作时间 医院，周 3 早上 湖边 1PM 后 图书馆
神父	每日 6AM~9AM 墓地 9PM 后 教堂
图书馆少女母亲	周 1 8AM~10AM 自家 1PM~4PM 杂货屋 4PM 后 自家，周 1 除外 1PM~4PM 广场（雨、雪天在杂货屋）5PM 后 自家
鸡场老板的儿子	杂货屋营业日 8AM~10AM 杂货屋旁的长椅上，周 2 或周日 8AM~10AM 广场，周 2 以外 8AM~10AM 鸡屋前，每日 8PM 后 宿屋
煅冶屋少年	周 4 除外 1PM 前 煅冶屋，周 1 除外 1PM—5PM 图书馆，每日晚上宿屋
宿屋老板	每日 宿屋
婆婆	每日 自家
果树园老板	周 6 以外 1PM 前 自家 1PM~3PM 酒储藏室 3PM 后到黄昏 果树园 8PM 后 宿屋，周 6 午后宿屋 教会
中国商人	每日 11AM~4PM 海边商店
小女孩	周 1 2PM~4PM 温泉边 5PM 后 牛羊牧场，周 3 全日 牛羊牧场，周 1、周 3 2PM~4PM 教会，周 1、周 3 除外 5PM 后牛羊牧场
杂货店老板	周日 1PM~4PM 宿屋，周 2 10AM~1PM 教会 1PM—4PM 医院，周 2、周日除外 自家

游游的问答屋



游游最近考试过度，外加玩游戏过度。考试的时候心里想着会不会往试卷上丢5块橡皮，老师就会给我100分。玩游戏的时候心里想，如果我会瞰积分，会不会直接挖到255层……走题了，本周问题多是一些游戏中不为人知的要点，其中有部分问题是解答 http://www.nogba.com 的玩家提问，欢迎大家前去给游游提问。

Q:为什么在我得到力之果实后，体力值未发生变化？

A:得到力之果实后，体力值不会增加的，但体力最大值增加既基数值增加(用真实秘宝才能看到)，疲劳值也是一样的。

Q：请问花瓶有什么用，难道只作装饰吗？

A:花瓶当然是用来插花的，但是它又不仅仅起装饰作用。

作用：每天早上对主角的体力起回复作用(或降低疲劳度)。

具体回复值：

月泪草(春)：体力 +10

三色花(春)：疲劳 -7

猫薄荷(夏)：疲劳 -5

蓝色奇异花(秋)：体力 +3

红色奇异花(秋)：疲劳 -10

附：非本季节的花不起作用.

Q:请问牧草是动物出来吃，还是需要收割？

A:不收割，可以放牧，动物自动吃；收割的话，就等于储备箱里的动物草料。

Q:小矮人干活的效率是多少？

A:这个要看和小矮人的友好度和他们干活的熟练程度(家计簿中可以看到)。

Q:请问怎么样得到木材？

A:(1)在木工那能买到。

(2)用斧头砍树枝或树桩可以得到。具体：1个树枝=1个木材，一个树桩=6个木材。

附：木材在马屋旁边的小屋能取出、放进。

Q:请问家计簿里记载羊的数量的下面，书模样的是记载什么的？

A:是记载已经做出的料理的数量。

Q:流星事件是怎么一回事？

A:第5年(5年一度)秋10日(晴天6PM——第二日6AM)去山顶，向流星许愿，有3种愿望可以选择：

(1)第二天的出货数量翻一倍。

(2)治好所有动物。

(3)全部村民友好度+10。

Q:海边有艘船,不知道能开出海兜风吗?

A:GBA 版的不行。

Q:牧场里的恐怖事件怎么回事?

A:恐怖事件一:每天深夜 0:00(一定要准时)看钟,然后对着镜子不断说话。

说了 N 次后会有两个现象出现:

(1)突然有敲门声。

(2)河童突然出现在镜子里。

恐怖事件二:每天 4:44 看电视。电视上会出现大堆数字。

附:只限 GG 版。

Q:金蛋怎么得到?

A:条件:(1)鸡好感度在 8 以上。

(2)放牧时间 < 600H。

(3)参加斗鸡获胜。

Q:MM 版也会生小孩吗?

A:会的。

Q:请问牧场里可以得到几栋别墅以及如何得到?

A:一共可以得到 3 栋别墅,分别是:村之别墅、山之别墅、海之别墅。

得到方法:村之别墅:木工造。

山之别墅:结婚 50 周年获赠。

海之别墅:和 NGC 通信。

Q:冬 2 日村长来求助怎么办?

A:村长要求你帮他找东西(随机的),总结出来有以下物品:钻石、手镯、青椒、金蛋、黑之草、松茸、月亮石、AEPFE 苹果和年糕。当天 7PM 前把东西交给村长就会得到黄金木材。

Q:山上的大岩石怎么砸碎?

A:要用诅咒或诅咒以上的锤子才能砸碎。

Q:挖到诅咒道具有什么条件吗?

A:条件:所有道具都是秘银状态。如果不是的话,就算到了相应层数也挖不到。

Q:飞行石如何得到?

A:3 年后,在泉矿 255 层挖到。

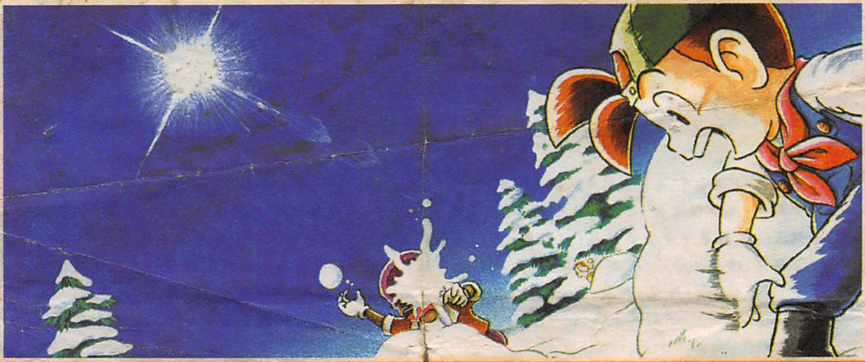
Q:怎么样才能得到大回力剂和大醒神剂?

A:(1)自己做(具体参看食谱)。

(2)医院买。具体:只要青之草和绿之草分别出货 50 以上,就会收到医院的到货通知。

Q:请问箩筐里的物品能取出来吗?

A:放进箩筐里的物品是不能取出来的,箩筐的作用主要是使出货方便。





游游：太漂亮了，看来牧场中的高手很多呀。不行，我要更加努力，不然说不定版主的位置可就悬了……

翔一：画得很不错，本想用来做插图，但觉得太可惜了，干脆动用自己的权力，直接安排了一页以示鼓励。同时希望更多的投稿！（呵呵，那样我的收藏品就可以把CoCo和子牙他们羡慕死了~）

子牙：哦哦哦哦……，那个GBA！是从小溪里钓到的吗？等有空我到编辑部楼下的嘉陵江里去钓钓看，以我的RP+智慧+相貌，估计有PS2上钓是不成问题的，哈哈哈……

CoCo：……。下期我来拆信，不然好东西都被翔一给霸占了，害得我在排版的时候才看到了这张图，555……

2004/8/?? [MOVIE]Yu-Gi-Oh! 2004 The Movie

游戏王电影北美公映。几乎全部游戏王 Fans 都要注意了，无论你喜欢卡片游戏的还是喜欢游戏王的故事。虽然我们是没有机会看的，不过我们日后会作介绍，而且真要看的，估计很快就有非公映版出现在市面的，哈哈……

目前知道的大概内容，说暗游戏曾经击败过的一个叫做 Anubis 的人回来复仇（估计不是现代击败的对手），把卡片的怪兽都变成了真实存在，世界陷入一片恐慌。而且那人还给了海马一个光之金字塔（颜色为蓝色的千年积木……）和击败游戏的机会。

怪兽方面，由高桥和希老师亲自执笔设定 3 个主角怪兽的新造型。除了 OCG 玩家已经熟悉的魔法华尔基尼（OCG 有这张卡，形象就是大人气角色黑魔女的新造型），还有青眼白龙和黑魔导的新形态——青眼光龙和黑魔导神官（其实也不知道是新形态还是什么，不过一看就知道有关系而已）



2004/7/25 Yu-Gi-Oh! WORLD CHAMPIONSHIP 2004

7 月 25 日，游戏王世界冠军赛 2004，可以说是决斗者的最高荣誉了。全世界 32 个国家 / 地区的选手各自通过地区选拔赛，最后在这一天在美国的加利福尼亚州的一个中心举行为期 2 天的最后决赛。上年已经举办过一次了，最后冠军由香港代表获得。上年只有 OCG 比赛，今年还有 EX3 的比赛。截稿为止，各地的代表已经通过比赛选出了。不过遗憾的是，由于游戏王在中国大陆地区并没有正式代理，所以没有选手参加，伤心……

这个只能介绍一下，我们也只能关心，就没有参与机会了，不过作为游戏王的盛事不能不介绍一下。

而且，就目前来说，除了 WCG 比赛（包括 PC 上的魔兽、CS、实况足球），似乎也只有游戏王是举办世界性的统一比赛的，虽然不及 PC 上的那些热门游戏影响广，但也可以说声势浩大了。







《游戏王》中的游戏王

——游戏王登场人物介绍

（以下人物资料摘自《真理之福音》，感谢 legilulu 朋友提供，部分资料由 CNOCG 夜影站友提供。以下内容中原作一词一概只指漫画，动画视作同人）

■武藤 游戏（むとう ゆうぎ）



生日：6 月 4 日

年龄：高中 2 年级

星座：双子座

血型：AB 型

身长：153cm（估计暗人格觉醒后会高一点－ －b）

体重：42kg

喜欢的食物：汉堡

讨厌的食物：大蒜

初登场：JC 第 1 卷

《游戏王》的主角，具有双重人格的高中生（虽然看起来象小学生，甚至还被小学生敲诈过……），因为命运的指引完成了千年积木的他获得了古埃及法老的灵魂和力量。在原作的早期一直处于从属地位，但是随着故事的发展，游戏的地位也在不断提高，其本身不亚于法老的能力也得以体现，并在最终的决斗中击败法老，将其灵魂引入光之门中。而依附与他身上的法老之魂则是在 3000 年前的动乱中失去了生命也失去了一切，且灵魂被封印在千年积木中的古埃及法老（具体经过不明，因为原作中看的历史已经不是 3000 年前真正的历史了），在宿命的指引下，他和游戏一起寻找着属于他的过去和归宿。

卡组情况：

原作中，游戏的卡组应该视作以均衡类卡组，后期得到神卡天空龙后加入了速攻召唤的引擎，但总的来说均卡组的本质没有变化。均卡组是游戏王卡片游戏中最为稳定发挥的一种卡组，可以面对大部分的情况，没有弱点就是它最大的优点，但同样的，没有优点也是它最大的缺点。这样的卡组配合游戏作为主角的方式可以说是最强的组合了。

DM6 中，游戏的卡组也基本以均卡为主，其第一回合的磁石合体分裂战术想必也给大家留下了深刻的印象（没那么好的 RP 补正的不建议学习……实战效果很差），属于比较强的对手，前期建议尽量回避他的战斗（如果你不想输的话）。卡组成型后，由于游戏这一 COMBO 对手牌的损耗极大，所以一旦防御成功游戏可以说几乎无后劲做出象样的抵抗。

■城之内 克也（じょうのうち かつや）



生日：1 月 25 日

年龄：高中 2 年级

星座：水瓶座

血型：B 型

身长：178cm

体重：62kg

喜欢的食物：咖喱饭
讨厌的食物：没什么特别讨厌的
初登场：JC 第 1 卷

游戏的好友之一，原本是普通的热血高中生，甚至还有点不良。但是和游戏成为好朋友改变了他一生的命运。城之内在原作中是“成长”的代名词，从对决斗一窍不通（寒一下他的全怪物卡组……）到后来的决斗王国第 2（漫画中没打，不过估计打了也是输，在动画中是惜败给游戏）以及最后的决斗都市 4 强（败给马力古，虽然有人认为城之内实际是赢了，但是别忘了他第一轮也是这么过来的，而马力古当时并未使出全力），城之内的成长令人赞叹。同时他也是执着的代名词，绝对不会在决斗中放弃斗志，不到最后一刻也绝不放弃。另外，由于头脑简单，所以一般的心理战术对其的效果非常有限……他也是几个顶尖高手中唯一没有背负着千年宿命和力量的人。总总这一切都给他赢得了不少的支持者。和游戏海马不同，城之内就像是我们身边的人，甚至就好象我们自己一样（除了那强运），又是原作中少数会搞笑的人。可能他的吸引力也来自这些吧。

卡组情况：

原作中的城之内是使用战士族的决斗者，另外他的运气系列卡也是他的成名之作。但是绝对不能忽视他运气下面隐藏的实力。城之内的强大还体现在他的战斗意志和气势上。

DM6 中，城之内在初期也算是强敌之一了，他是全部 NPC 中唯一一个拥有大量攻击 2000 以上 LV4 怪物的人，虽然都带有副效果，但是在前期足够压制玩家了。盾臂、落穴等陷阱在前期也足够让人头痛了，也是属于前期需要回避的角色。但是在卡组成型后，就完全不能构成威胁了。

洗脑态城之内：原作剧情中被马力古控制后与游戏决斗，卡组是城之内原本的卡组配合直接伤害卡。DM6 中金字塔事件登场，加农炮兵配合替罪羊是其主要战术。对于已经进入中后期卡组基本成型的玩家来说基本不构成威胁。

■真崎 杏子（まざき あんず）



生日：8 月 18 日
年龄：高中 2 年级
星座：狮子座
血型：O 型
身长：165cm
体重：47kg
喜欢的食物：拉面
讨厌的食物：とろろ
初登场：JC 第 1 卷

游戏的同学，也是表游戏的暗恋对象，梦想是去美国成为一名舞蹈家。原作中很少提到她的战斗能力，但是在前期可以常胜城之内，估计也并非很弱（不过那时候的城之内……赢他实在说明不了问题）。虽然一直喜欢暗游戏（真可怜，法老摆明了肯定会离开的……），但是实际上在剧情中很少体现，更多的还是友情类（最多是吃醋一类的，高桥和希老师处理感情戏方面明显不如他的本家留美子老师啊……）

卡组情况：

原作杏子无系统战斗介绍。所以无法分析。（只知道有张神之吹息……）

DM6 中杏子的卡组以女性卡为主，不强，属于前期捞分的对象，但是必须小心一旦她融合出圣女贞德，那在前期是足以致命的……。后期应该属于路过都不打的角色……

洗脑态杏子：原作中只是传话的对象和内鬼之类的角色。DM6 中金字塔事件内登场，其卡组同样无法对该时期的玩家构成威胁。

■本田 广(ほんだ ひろと)

生日:4月19日
年龄:高中2年级
星座:牡羊座
血型:A型
身长:180cm
体重:65kg
喜欢的食物:烧饼
讨厌的食物:纳豆
初登场:JC第1卷

游戏的同学，基本属于龙套类的角色(所以DM6也没有他了)，无论是决斗还是平时都无特别出彩的地方。唯一的亮点大概就是和御伽争夺静香时候的搞笑镜头了吧。

卡组情况:

原作无决斗场面,无法评价。

DM6无登场。

■貘良 了(ばくら りょう)



生日:9月2日
年龄:高中2年级
星座:处女座
血型:AB型
身长:176cm
体重:52kg
喜欢的食物:奶油泡芙
讨厌的食物:生牡蛎
初登场:JC第6卷

高人气角色。和游戏类似,获得了千年环的力量。但是千年环所封印的灵魂可就不是什么善类了……盗贼王的怨根基本控制住了貘良的本体。使得他虽然身为游戏的好友但是却经常站在游戏的对立面。貘良的表人格和里人格大概是全部角色中反差最大的了。善良而温顺的表人格和狡猾而残忍的里人格构成了这个复杂的角色。

卡组情况:

原作的貘良卡组是被称为"超自然DECK"的卡组,里面充斥着各种在现实生活中被称为"灵异"的东西,充分表现了貘良(暗)的个人特点。以不死和恶魔为主的怪物,附以各种令人毛骨悚然的魔法陷阱,和他对战就仿佛在看恐怖片一样,对心理本身就是一个巨大的打击吧,笑。

DM6中,自然就没了上述的特点,貘良的卡组也就趋于平淡了。以恶魔为主的怪物,招牌类的Death(国际版为Final)盘,略带一点卡组破坏的战术(DM6的NPC卡组都有这样的问题，总是喜欢兼顾一些战术，结果2头不着道)。不过1800的灯魔和1900的力托都还是令前期头疼的怪物,不过好在NPC的力托基本都是守备表示SET的。貘良属于前期可以一战的对手。

■武藤 双六(むとう すごろく)



生日:10月4日
年龄:72
星座:天秤座
血型:O型
身长:151cm
体重:62kg
喜欢的食物:蛋饼
讨厌的食物:没啥特别讨厌的
初登场:JC第1卷

游戏的爷爷,游戏达人。前世应该是法老身边的西蒙。从第一话偷偷地把钱放在游戏书包里可以看出是个很疼爱孙子的好爷爷。对于Game有着永远的热情和追求。

卡组情况:

原作中只有一场对海马的决斗,除了青眼外没看出有什么特别的地方。

DM6中双六的卡组乍看上去简直不知所云,实力也不强,但是他的卡组都是由现实中的罕贵卡甚至是超罕贵卡组成的,有不

少卡可真是让人流口水啊，但是其实力就不敢恭维了……属于捞分的对象之一。不过一旦被其叫出青眼，在前期也是够头疼的了。

■海马　濑人（かいば　せと）

生日：10 月 25 日



年龄：高中 2 年级

星座：天蠍座

血型：A 型

身长：186cm

体重：65kg

喜欢的食物：フォアグラソース

讨厌的食物：大杂煮

初登场：JC 第 2 卷

游戏的竞敌，海马公司的现任社长。前世为法老身边的 6 神官之一，并最终成为法老。背负着千年的宿命而和游戏一直战斗，和城之内的关系非常不好。海马自信甚至到了自大的地步，行事也十分夸张。但这正是他绝对能力和实力的体现，另外他对弟弟的疼爱也能看出他隐藏在内心深处的另一面。

卡组情况：

原作中卡组变化较大，核心的战术是以病毒系列破坏对手卡组后以强力怪物压制，属于绝对力量型的卡组。

DM6 中海马最深入人心的就是其清场后以究极龙一回杀的 COMBO 了，前期是绝对要回避的人（除非你想早点拖出他弟弟**モクバ**……）。不过由于过于死板且消耗很大，到了后期专门针对其战术合理安排自己的卡组后属于可以速胜的对象之一。

■海马　モクバ（かいば　もくば）

生日：7 月 7 日



年龄：小学　年级

星座：巨蟹座

血型：O 型

身长：142cm

体重：28kg

喜欢的食物：巧克力泡芙

讨厌的食物：芹菜

初登场：JC 第 3 卷

海马濑人的弟弟，十分敬佩哥哥，本性善良，是海马身边的得力助手（虽然平时看起来更象是苦力……）

卡组情况：

原作中モクバ无完整的战斗记录，唯一的一次是在决斗岛上强夺了别人的卡组后与游戏战斗，毫无还手之力……

DM6 中更是为了体现其菜鸟本色，给他安排了一个几乎弱怪物的卡组，这还不算，每次还必定以攻击形式表示出来让别人打……不过正是因为这样，**モクバ**每次的爆发都让人记忆深刻：

“让你见识一下哥哥教给我的战术……”

之后是著名的海马 OTK……

■孔雀　舞（くじゃく　まい）

生日：11 月 20 日



年龄：24 岁

星座：天蠍座

血型：O 型

身长：175cm

体重：52kg

喜欢的食物：ペンネアラビアータ

讨厌的食物：榴莲

初登场：JC 第 8 卷

高人气角色之一，大姐式的角色，身材一流。初登场时只相信自己的力量，坚持自己一个人解决所有问题。所以当时的卡组内只有神鹰女郎及其仆人，其余都是辅助类的魔法陷阱卡。但是很快在和游戏等人的相处中，逐渐感觉到伙伴的力量，并对城

之内产生好感。所以等到了 Battle City 篇中，舞的卡组内怪物明显增多并起到辅助神鹰女郎的效果，这正是由于舞的内心变化的成果。

卡组情况：

舞的卡组在原作中始终是以神鹰女郎为核心的卡组，DK(Duel Kongdom)时期是以大量的魔法陷阱配合神鹰女郎，唯一的非神鹰怪大概就是其宠物神鹰龙仆了。其 COMBO 一但形成，可完全弥补神鹰女郎本身能力不足的弱点，并构成极难被突破的华丽之结界。而 BC 时期，根据规则的修改而增加了亚玛逊系的怪物，以防止因为无怪物而被对手直接攻击。

DM6 中，舞的卡组是以神鹰女郎为主的风属性 Deck，其第一回合的华丽分身战法也是不亚于游戏和海马的“DM6 三大开局之一”。不过她的开局对后场的抵抗能力几乎为 0，所以几乎用一张陷阱卡就可以逆转，即使不能，她也不至于能够每次都秒杀玩家。

■御伽 龙儿(おとぎ りゅうじ)



生日：2 月 28 日
年龄：高中 2 年级
星座：双鱼座
血型：B 型
身长：179cm
体重：64kg
喜欢的食物：中华料理
讨厌的食物：酸的东西
初登场：JC 第 16 卷

DDD(龙骰，漫画叫做 DDD，现实游戏叫做 DDM)达人，因其父在与双六对战中失败而被暗游戏诅咒而迁怒于游戏，设下 DDD 的游戏对付游戏。在失去了千年积木的力量的情况下，游戏执着的战斗精神和高超的游戏技巧在战斗中征服了御加，而其父的仇恨也在大火中消逝……

卡组情况：

原作中御加无决斗记录。

DM6 中，为了展现御加的高超骰子技巧，他的卡组是以大量使用骰子的魔法陷阱配合一堆打之不尽杀之不完的怪物，总的来说属于 Fun Deck，而且他出场时已属于后期，无法对玩家构成威胁。

■尾木 渔太(かじき りょうた)



生日：3 月 1 日
年龄：高中 2 年级
星座：双鱼座
血型：B 型
身长：178cm
体重：68kg
喜欢的食物：鱼料理
讨厌的食物：菌类
初登场：JC 第 9 卷

操纵海洋的决斗者，“潜海奇袭”战术得意。父亲死于海难之中而深知大海之恐怖。在战斗中坚持把海的恐怖展现给对手，同时展现自己征服大海的决心。和城之内、游戏等人是不打不相识的好友，其代表卡，父亲的象征的——传说的渔夫，更是陪伴城之内一起征战 BC 的重要卡片。

卡组情况：

前面说到了，渔太的基本战术是“潜海奇袭”，其原理就是让战斗处于他可以攻击对手而对手无法反击他的情况下。传说的渔夫在海里近乎无敌的表现，以及要塞鲸巨大的压迫感是其战法的完全体现。

DM6 中，基本在 OCG 可能的范围内体现了的战术，而水系列怪物中也有 Lv4 攻 1800 的强力怪物存在，加上激流葬、企鹅兵等卡的辅助，渔太并不是可以轻松打败的对手。

■インセクタ-羽蛾（いんせくた- はが）



生日：7 月 21 号

年龄：十四岁

星座：巨蟹座

身高：162cm

体重：51kg

血型：A 型

为胜利而不择手段大概是羽蛾最大的特点了。从 KD 的把游戏的卡丢入海中，到 BC 时将寄生虫放入城之内的 DECK，其对胜利的执着可见一斑……其形象配合他的昆虫战术倒也是相得益彰堪称一绝。不过羽蛾的实力还是有保证的，比起某号称第 2 的要强多了。

卡组情况：

原作中，羽蛾的卡组是由昆虫构成的效果类 DECK，卡牌间的配合和小范围的组合也相当有效。BC 时期，以昆虫女王为核心的卡组也一度使城之内陷入绝境……

DM6 中，由于 OCG 的昆虫实力一般（在当时那个时期），羽蛾的实力也没有得到体现，招牌的昆虫女王和寄生虫的实力在 OCG 中大打折扣。不过食人虫和针虫还是可以让人感觉到一点昆虫卡组的不爽，前期可以一战的对手。

■エスパ-吕场（えすぱ- ろば）



生日：4 月 1 号

年龄：十七岁

星座：牡羊座

身高：172cm

体重：48kg

血型：A 型

BC 时期登场的决斗者，号称拥有超能力，其实是以高科技手段作弊，不过其兄弟情深也让人感动。其 Key Card——“人造人索加”更是以其压倒性能力成为城之内后期又一代表卡，屡立战功。

卡组情况：

原作中絽場的卡组除了索加外没发现明显的特点。但是考虑到他有“看破”对方战术的能力及索加的特点，估计为压制对方战术的打法。

DM6 中，为了体现絽場的“看破”能力，其卡组内有不少可以查看对手卡片的怪物，作为招牌的人造人索加当然不能少了。不过由于其怪物能力的普遍不足，絽場也很难对玩家造成威胁。但是如果一开始你选了陷阱强化包而又被他叫出索加的话……

■ダイナソ-龙崎（だいなそ- りゅうざき）



生日：12 月 29 号

年龄：15 岁

星座：山羊座

身高：165cm

体重：52kg

血型：O 型

曾经的日本第 2，可惜其能力完全没有得到体现，几乎所有的战斗都被打败的可怜人物，其 Key Card——“真红眼黑龙”也被城之内获得并成为其家宝级的代表卡片。可算是游戏王中的一个悲剧性角色了（悲得好笑……）。

卡组情况：

原作中号称恐龙流的龙崎，其卡组自然以恐龙为主，可惜笨重的恐龙们力量有余而技巧不足……没有效果支持的卡组是不完整的……

DM6 中，以恐龙为主依旧是龙崎的特点，Lv4 以下主战怪物一般以 1600 左右的攻击力，而上级又好用的怪物几乎没有，这样注定了龙崎在 DM6 中也不得不扮演一个悲剧性的角色……

■キース·ハワード（きーす·はわーど）——奇斯



生日：8 月 12 号
年龄：26 岁
星座：狮子座
身高：190cm
体重：85kg
血型：O 型

又一个堕落决斗者的典型，曾经的全美冠军，其势力不容质疑，然后在被帕伽索斯无情地击败后堕入了深渊。DK 时期，做为从地狱归来的复仇鬼形象出现，其设定虽然老了点，但也有几分气势。只可惜已经堕落的灵魂无法战胜未来的光明，被城之内击败的他大概要永远沉睡于黑暗的深渊中了。

卡组情况：

原作中以机械为主战力的卡组，由于原作中机械是无视魔法攻击的（包括怪物的魔法属性攻击），所以有着强大的战斗力。而其战斗时，符合规则或者不符合规则的一些小手段也足见全美冠军的老道之处。招牌卡手枪龙更是无论在原作还是 OCG 都拥有强大效果的强力怪物。

DM6 中，奇斯的机械卡组没了原作的规则效果，实力大打折扣，且出场已经是后期了，基本不能对玩家构成威胁。

■ペガサス·J·クロフォード（ぺがさす·じぇい·くろふぉーど）——帕伽索斯



生日：10 月 8 日
年龄：24 岁
星座：天秤座
血型：A 型
身长：188cm
体重：65kg
喜欢的食物：酒和 Gorgonzola 奶酪……
讨厌的食物：乌贼
初登场：JC 第 7 卷

漫画中创造了 M&W（就是漫画里面对于游戏王卡片的称呼）的天才 GAME 设计者。

本身生于富豪之家，小时候认识仙蒂亚后发展成恋人，之后仙蒂亚病逝，为了散心到了埃及，机缘巧合之下误入地底密室。为了再见死去的恋人一面，同时也由于千年眼和他的宿命，千年眼选择了他……

之后在千年眼的影响下利用本身的财富和美术根底创造了 M&W。后来海马制造了立体投影装置，可是却被暗游戏变成植物人一样，为了立体投影技术不随海马集团一起消失，帕伽索斯要收购海马集团，而第一件事就是要击败游戏重振海马集团声誉，于是决斗王国便举行了。

身为 M&W 的原创者并且本身精通 Game，实力是非常强的。不过由于逐渐过分依赖千年眼的能力——可以直接了解对方的内心而知道对方的卡——而失去了决斗者应有的判断力和直觉。最后一战中由于游戏的人格交替躲过了千年眼的能力而落败。

卡组情况：

原作之中帕伽索斯是使用自己独有的卡通世界卡通化各种怪兽展开战术的。其实卡通世界只是一种帕伽索斯对于理想世界向往的象征，实际上主要是通过千年眼了解对方战术和情况后，利用自己对于卡片的熟悉和操作技巧展开抹杀对方战术的应变战术。

DM6 中就是把卡通世界和卡通怪兽都放到卡组里面，由于卡通战术在 OCG 的削弱和卡组组合不好，卡通怪兽经常卡在手中出不来，而且电脑不会对对手的战术展开相应的抹杀战术，所以 DM6 里面帕伽索斯也是对玩家没有威胁的。

■マリク·イシュタール(まりく·いしゅたーる)——马利库





生日:12 月 23 日
年龄:16 岁
星座:射手座
血型:B 型
身长:180cm
体重:55kg
喜欢的食物:Koshari……埃及平民风味……
讨厌的食物:肉
初登场:JC 第 17 卷

有着一辆漂亮的哈雷。

他是盗卡造卡的黑暗组织古鲁兹的总帅,持有神卡中的 2 枚。

作为守墓一族的末裔，马利库由于幼年的残酷回忆和长年生活于地下，远离光明的原因,从小就对王抱有着深深的怨恨,而 10 岁时的家族继承仪式造就了他的黑暗人格。

憧憬光明的马利库因为偷跑去到地上世界而导致利希度被父亲惩罚到奄奄一息。封印失效了的黑暗人格首次觉醒,并用家族守护的 2 件千年道具之——千年杖亲手弑父。而他在 Battle City 中的二次觉醒,则噩梦再度降临。

卡组情况:

原作中马利库的卡组是以拉为中心的卡组,由于拉的压倒性力量所以具有很强的战斗力。同时马利库的卡组也是他黑暗人格的体现,不计代价地使用力量,肆意残酷地虐待对手,使得马利库的决斗都有一种狂妄和残忍的气息。

DM6 中马利库的卡组为手牌破坏、Deck 破坏,加直接扣 LP 的 3 重组合。以双子恶魔、追剥的哥布林等破坏对手手牌的同时以魔力之棘削减对手的 LP，以混沌壶、变形壶等大量消耗对手卡组,同时变形壶也是和魔力之棘形成较大伤害的 COMBO。不过严格地说，这 3 个战术的组合性并不好,而且过于依赖怪物的翻转效果。

■イシズ·イシュタール(いしず·いしゅたーる)——伊希斯



生日:4 月 5 日
年龄:20 岁
星座:牡羊座
血型:O 型
身长:167cm
体重:43kg
喜欢的食物:オマーリ
讨厌的食物:肉
初登场:JC 第 17 卷

亲身经历了家族惨剧的伊希斯,在马利库离家之后隐藏了自己的身份并承担起了一族之长的责任率领着守墓一族。

她试图阻止马利库的继续行动,可惜无果。于是她将仅剩的神卡 Oblisk 交与海马，以期望获得他的帮助来结束古鲁兹,这也是 Battle City 开始的原因和目的。

卡组情况:

原作中伊希斯的卡组是以 Key Card——“冥界与现世的逆转”为中心的另类 Deck 破坏战术。在唯一的一场决斗中,对手海马恰好使用了 Deck 破坏战术，结果正好被伊希斯反制住。

DM6 中,伊希斯的卡组是以光属性为主的卡组,强度属于中档,光地形下的女武神和歇斯底里的天使还是相当危险的。

幻之神卡

游戏王里面一个瞩目点可以说是幻神卡(一般称作神卡)。DM6满足一定条件就可以使用神卡?现实拿到的神卡,但上面写着无关的文字,不知道其效果,应该怎么使用?关于神卡在游戏王的各个方面都有各种各样的说法。现在,就比较详细地介绍一下神卡。

漫画中的神卡

神卡出现在漫画里面的决斗都市篇。依西斯和海马见面,说出了幻神卡的事情:制造者帕伽索斯感觉到神卡潜在的意志,却不能下手毁掉神卡,只好回到埃及把神卡永远沉睡在王家之谷。可是盗卡集团古鲁斯抢走了其中2张,因此伊希斯把保存下来的一张交给了海马,希望海马利用此卡夺回其他2张卡。传说得到3张神卡的人将会得到决斗王的称号。为了得到最强之名,海马举办了决斗都市比赛。于是,个人怀着不同的目的,最终为了神卡,参加了比赛。

3神卡首先出场的当然是海马拿到的巨神兵。在测试的时候海马用巨神兵击败3只青眼白龙,这样巨神兵便继青眼白龙之后成了海马的主力卡(当然剧情发展到后面,青眼的不平凡地位也显示了出来,不过本次讨论的是神卡,青眼的传说暂不涉及)。



THE GOD OF OBELISK LV10
AT4000 DF4000

The Player shall sacrifice two bodies to God of Obelisk. The opponent shall be damaged. And the monsters on the field shall be destroyed.

这就是巨神兵在漫画上面的资料。效果是(漫画里面效果很多时候被人为改变,所以只按照字面解释)把自己场上2只怪兽作为祭品,然后就能把对方场上的怪兽全部破坏。除此以外神卡还具有不被低级效果所影响的共有特性(注意,这个解释为了迎合剧情概念比较模糊,不详细研究了)。

决斗都市的比赛开始了。几轮交战后,古鲁斯老大马力克亲自出马,控制手下寡言的人偶利用天空龙和游戏对战。这场可谓经典的一战,充分体现了神的强大,特别是游戏被完全控制的情况下说了一句“怪兽……”,马力克大喊说:“不是怪兽……是神!!”的那个场景,把神的吸引力上升到另一个高度,对神的效果的猜测成为了当时的话题。



SAINT DRAGON –THE GOD OF OSIRIS LV10 ATX000 DFX000

Everytime the opponent summons creature into the field. the point of the player's card is cut by 2000 points. X stand for the number of the player's cards in hand.

攻防都为 X000，效果之一就是根据手卡决定攻防，手卡×1000 就是天空龙的攻击力。马力克利用史来姆再生战术使得手卡不断上升，天空龙也获得无限的攻击力。攻击方法为超电导波，在漫画中被描写得极具气势。另一个效果是召雷弹，天空龙的另一个嘴打开落雷，效果为对方怪兽出场时攻防削弱 2000 点。

游戏最后还是战胜了马力克，得到了天空龙，于是话题便集中在最后一张神卡，也是 3 神卡之中最强的翼神龙上面。



THE SUN OF GOD DRAGON

Lv10 AT???? DF????

翼神龙的效果和攻防是没写的，所以得在决斗中才能知道效果，使得这个话题更具吸引力，也更多人在猜测。

比赛继续进行，在 8 强赛上，第 2 场城之内对利斯度（马力克影武者）时，利斯度使用了仿造的翼神龙，透露了第一个效果：翼神龙的攻防由做召唤祭品的 3 只怪兽的总攻防决定。

之后由于冒犯了神，利斯度也战败了，马力克的潜在人格出现。第 3 场是马力克对战孔雀舞。孔雀舞虽然成功夺得翼神龙并且出场，可是翼神龙只是一个球形状态，卡上面也出现了古怪的文字，并不听从孔雀舞的指示。此时马力克透露了第一效果的另一半：翼神龙只听从古代咒文。于是马力克咏唱古代咒文，翼神龙回到马力克这边并且变为战斗形态击败了孔雀舞。

8 强赛结束后，暗獏良和马力克暗地里决斗。此战莫良成功把翼神龙丢到墓地，但是仍然被死者苏生后的翼神龙击败。原来翼神龙还有第二效果：死者苏生时玩家把基本分数全部献出只剩下一点，而所献出的分数变成翼神龙的攻防。

到了 4 强，经过决斗分组后，城之内对战马力克。此战城之内远超出马力克的估计，最后马力克哪怕使用第二效果，翼神龙的攻防也不能击败城之内的雷霆剑圣，最后不得不使用第三效果：支付自己生命点 1000 分，破坏对方场一只怪兽。由于这效果发动时翼神龙会化身成为不死鸟形态并且由于暗黑游戏的关系会带给对方精神打击，最后城之内终于敌不过精神攻击败阵。至此神卡全部效果得知。之后的另一场半决赛游戏对海马，决赛游戏对马力克之中的神卡情况就略过不谈了。

附带一个资料。翼神龙上场后卡上面会出现神官文字，海马解读过的，文字很有特点，不是直接写效果而是写描述性文字，在这里列举一下（对应上面 3 个效果）。



第一能力 太阳神得到作为祭品的 3 体之力，操纵神的人必须念出古代的咒文。

第二能力 神从大地之下苏生。付出再生之术和术者之命，有时放出火焰把敌人尸化。

第三能力 神有时会变成不死鸟，被选上的魔物将会永远沉睡大地。

决斗都市后，在记忆篇里面，在法老的记忆中也能看到3神。不过3神没有什么特别的表现，攻击以及特殊能力几乎也是和决斗都市那样，就不多描述了。

游戏中的神卡

A

神卡在游戏中最早的历史可以追溯到DM3时期，不过那时候仅仅是在通关的画面中露下脸，也许是给之后DM4的真正登场做广告。

B

DM4，神卡第一次正式登场。

DM4极具商业眼光地以3个版本发售，而3个版本分别附送OCG卡形式的神卡，且每个版本一张……在游戏中，神卡此是只能得到其他版本的2张而无法得到自己版本的那张……以下是DM4时的3张神卡的效果：

天空龙 神魔族 Lv10 龙族 4000 4000
LvXUP（X= 现手牌数）

巨神兵 神魔族 Lv10 战士 4000 4000
对方场上怪物全破坏，且受到4000伤害

翼神龙 神魔族 Lv10 机械 4000 4000
获得对方场上怪物的控制权并复活双方墓地的怪物

受到DM4游戏系统的限制，效果只能在召唤成功后发动且发动回合不能攻击，所以神卡的威力被大大地限制了，不过3种效果都充满了神的气势，可以说是神卡在游戏领域的一个开端。从效果上来看，由于当时原作（漫画）中前2张已经出场，所以效果方面比较接近原作效果，而翼神龙则还没有在原作登场，所以效果是KONAMI杜撰的，和后来的原作中的效果还是有一定出入的。

C

DM5、DM6由于采用了OCG规则，而OCG中是没有神卡存在的（因此在前面的说明中加了形式2字），所以神卡和它现实中的地位一样，只是做为一种收藏性的存在，而无法在游戏中使用。不过，一直以来在网络上都流传着达成某某条件可以使用神卡的谣言，一方面是对OCG的不了解，另外一方面则体现了神卡在游戏王玩家心目中的地位。

D

DM7重新回归了老DM系列的系统。同时又采用了动漫中BATTLE CITY的剧情，神卡自然再次登场并成为重要的一部分。DM7的卡片效果基本是照搬以前的，所以天空龙和巨神兵的效果没有变化。而DM7制作的时候，翼神龙已经在原作中大显身手了，所以其效果根据原作做了修改：

翼神龙 神魔族 Lv10 机械 4000 4000
自己的LP减到1，对手扣除和自己减少数字相同的LP。

DM7的效果系统还是没跳出原本的模式，所以神卡依然被系统压制着。这个现象一直到了DM8的出现才得以改观。

E

DM8的剧情是完全原创的剧情，但是这丝毫不影响神卡的重要性，相反使神卡成为了DM8剧情中的重要线索之一。游戏的前半段就是在复活3张神卡，并最终集合了3张神卡而和大邪神决战。这样的剧情虽然不能说有什么新意，但是对于广大的神卡簇拥者来说则是极大的鼓励了。而DM8最重要的贡献就是效果系统的变更。DM8首次在老的DM系统中追加了“永续效果”和“墓地效果”这2大效果种类。前者指卡片在场上就可持续发挥的效果，而后者指卡片在墓地内或者送入墓地时可以发动的效果。借着这一变革，神卡可以说在游戏中一下获

得了重生。

天空龙 神魔族 Lv10 龙族 4000 4000

每张手卡使此卡 Lv3UP

Lv3UP 在 DM8 中的概念就是攻防力各上升 1500，此效果为永续效果，就是说天空龙只要上场，就一直获得此效果。而不象以前那样要牺牲一次攻击来发动效果。而且之后每回合的抽卡都能强化天空龙的攻击力，基本上可以让它的攻击力一直维持在 10000 左右。天空龙从以前被公认为最弱的神卡而一下成为了实力派的代表卡。可以说是 3 神卡中因为系统进步的最大的受益者了。

巨神兵 神魔族 Lv10 战士 4000 4000

对方场上怪物全破坏，且受到 4000 伤害

效果上看起来和以前没有变化。也是，本来这个效果也够强大了，但是最重要的还没说呢……

翼神龙 神魔族 Lv10 机械 4000 4000

翼神龙由于在原作中以 3 大效果而闻名，所以这次 DM8 也将其做成了 3 张卡。第一张是觉醒前的铁球形态，游戏中正常情况下无法使用，所以在此不说明了；第二张是战斗形态，效果和 DM7 一样，还是那句，下面有重要补充……；第三形态是凤凰形态，其效果为召唤成功时，支付 1000LP 破坏对方场上全部怪物，此卡进墓地时，变成战斗形态在场上复活。前半效果没什么可说的，别说比不过巨神兵，连雷霆剑圣都比他强。可是后半的效果足以让它成为恐怖的化身……。什么，不知道？你抽到就丢进墓地，战斗形态就在场上了……

看完以上的效果感觉到神卡的强大了吧？可是那还只是见识到了一点皮毛而已。DM8 最恐怖的地方就是再现了神在原作中那种不可侵犯的神之气势。所有的破坏系列、控制权转移系、弱化系效果都对神无效，说白了，所有的效果中，对神有效的都只有那些辅助强化类的效果，其他的一概无效。唯一例外的只有光之护封剑了。它可以切切实实地阻止神 3 个回合的攻击（也仅仅是攻击而已），不过要在那 3 个回合逆转局面……以上就是前面说到的“重要补充”。

OCG 中的神卡



随着游戏 DM4 的发售，DM4 的 3 个版本分别送了 3 张神卡。很多人会询问：“我们实际看到的神卡怎么使用？上面并没有解释其效果”于是乎便流传着各种各样的效果……

这里要解释的是，KONAMI 随 DM4 发售的 3 张神卡，只适用于收藏，不属于 OCG 卡，也就是说不能用于 OCG 的比赛。如果真正看到过神卡的人，注意一下左下角，写着一句日文“此卡不能用于决斗”。其实留意一下神卡的颜色，就知道不是用来玩的卡了。而神卡都为 10 星，幻神兽族，神属性，其中的幻神兽族和神属性也不是 OCG 规则的种族属性之列。至于流传出来的效果，部分是某些玩家根据漫画说出来的，部分是网上的游戏王对战用系统 CGI（一种网络上用于对战游戏王的页面程序）里面的神卡的效果解

释。当然，现实中如果在非正式比赛，私下双方愿意的前提下协调好神卡效果，那么用来玩也是可以的。不过由于毕竟神卡效果不是官方认可，而且玩家们自己商量的效果也缺少官方的管辖，可能出现很多问题，建议大家只是有空玩玩。一般玩家们认真比赛时，都是严格按照官方规定的，此时就不能使用神卡。

既然提到了 OCG 的神卡，也就解释一下卡上面的文字说明。那段文字并不是效果，只是像以前的普通怪兽卡那样是描述怪兽的文字。其实那段文字说明也很有意思，有一种漫画里面翼神龙利用古文语句解释的感觉。不过，那些日文原文本来就已经是接近于古文的写法，再翻译过来难免有所偏差，所以这里就不作出描述了。日后有条件将会组织精通中日语言有文采的游戏王玩家来研究。

神之名

说了这么久都只是称呼 3 神为巨神兵、天空龙、翼神龙，到底 3 神的全名是怎么样的？有什么背景？这里解释一下。

漫画里面的 3 神卡名字分别是 THE GOD OF OBELISK，SAINT DRAGON –THE GOD OF OSIRIS ，THE SUN OF GOD DRAGON。虽然卡名是如此，可是实际上在漫画里面 3 神的称呼是**オベリスクの**巨神兵，**オシリスの**天空竜，**ラーの**翼神竜（OCG 的神卡也是按照这个标准称呼的）。可以说，这才是 3 神的真名——奥贝里斯克（Obelisk）之巨神兵，奥西利斯（OSIRIS）之天空龙，拉（RA）之翼神龙。神的名字的格式是一样的，名 +**の**+ 形态，其中巨神兵、天空龙、翼神龙，看过神的样子的应该能明白这些名字的含义的。

这里也大概解释一下奥贝里斯克，奥西利斯，拉的含义。

奥贝里斯克，古代的一种建筑，方尖塔型石头建筑，主要是用来表彰法老的功绩等用途。所以巨神兵也有翻译做圣石巨神兵或方尖塔巨神兵的（变成意译了，神名应该直接音译好一点的）。而在漫画的造型，巨神兵也仿如一个石像，可以说是用 OBELISK 的原因吧。



奥斯里斯，古代法老，也有审判者的名义，所以天空龙也有意译地狱判官天空龙的。至于漫画的此神与天空龙和这个传说的关系，似乎就没什么太大的联系了。



拉，可以说比较多人认识的高位神。不过拉通常是鹰头人身，或是完全人形，鹰头狮身的形象是希腊人的喜好。可以说拉是 3 神比较出名的一个，相关传说也非常多。拉同时也是太阳神，故也有太阳神翼神龙的叫法。而拉在漫画出场时是一个类似太阳的球状，也能变成不死鸟用火焰燃灭敌人，地位又高于其他 2 神，算是和传说的关联比较大了。特别是漫画里面古埃及篇，法老召唤出拉，黑暗被太阳的光芒所掩盖，黑夜变成了白昼，这点可以说是突出了太阳神。

融合了海马灵魂的青眼究级龙战术

DM中的典型战术分析

在介绍了初步规则和分析了DM6的人物卡组倾向之后，现在介绍一下实际的战术——海马的青眼究级龙战术。估计玩过DM6的玩家都印象深刻，而且在实际OCG中也是力量型的代表，更是曾经一个时期的流行打法。

注：列出的卡组仅供参考，希望大家在参考后能有更多思考的余地去改良卡组，从而对卡片又更进一步的了解。其中部分卡属于OCG才有的新卡，限制卡表参照2004年3月1日实行之限制卡表，故10张禁止卡没有加入卡组。

参考卡组

怪兽 7

クリッター（三眼怪）

き森のウィッチ（黑森林魔女）

デビル·フランケン（恶魔布兰基）×3

メタモルポット×2

魔法 29

ブラック·ホール（黑洞）

欲な壶（强欲壶）

天使の施し（天使施舍）

死者蘇生（死者苏生）

早すぎた埋葬（过早埋葬）

強奪（强夺）

大嵐（大岚）

サイクロン（旋风）×3

手札抹殺（手卡抹杀）

死者への手向け（向死者招手）×2

シールド クラッシュ（盾崩坏）×2

デビルズ·サンクチュアリ（恶魔之圣域）×2

名推理（名推理）×2

モンスターゲート（怪兽之门）×3

巨大化（巨大化）×3

閃光の双剣 -**トライス**（闪光之双剑）×2

流星の弓 -**シール**（流星之弓）×2

陷阱 4

聖なるバリア-ミラ-フォ-ス-（圣光防御罩）

激流葬（激流葬）×3

融合怪兽 3

青眼の究極竜×3

所列出的参考卡组是比较倾向于“不成功便成仁”的打法。为了尽快出现究级龙战术，所以卡组只使用了40张卡。怪兽方面，3眼黑森是方便抽布兰基的。变形壶是用来换手卡的，因为卡组魔法陷阱多，很容易盖在场上换手卡。再极端一点可以变形壶也不要。

魔法方面，清场的就不加解释了，只提醒一点：清了场才能安心使用究级龙战术。还有一些比较常用的卡也不作介绍了。恶魔生域能使场上出现怪兽，是给怪兽之门使用的。怪兽之门和名推理都有从卡组翻怪兽特殊召唤怪兽的效果，所以如果除去了变形壶，那么翻出来的不是3眼黑森就是主力布兰基，这样战术更快。最后的3种装备卡就是为了达成一击必杀的效果的。巨大化就不

多介绍了。双剑是攻击力下降500,可以做出2次攻击，究级龙4000攻击力打2次刚好解决。流星弓是攻击力下降1000可以直接攻击,用于在清理不了对方怪兽的情况下巨大化+流星弓直接攻击的(究级龙拿双剑和弓是怎么一个样子？这个……大家自己想象……或许可以理解为究级龙得到双剑和弓的力量而不是拿着来打……)

主要的战术思路是：

无论情况怎么样，只要有秒杀的机会，就不要害怕对方后场盖着的陷阱!

别忘了攻击时还要学海马大人那样充满气势的喊攻击哦!

其他可以使用的卡：

当然,如果感觉自己不太适应这种太极端的思想,可是也想玩究级龙战术,也是可以改变一下的。下面是参考用的卡,可以和卡组里面的卡换一下。

神秘**の**中華**なべ**(神秘之中华料理)

可以把自己场上的一只怪兽“炒”了吃，攻击力作为基本分的恢复值。这张卡是速攻魔法,可以连锁对方的陷阱发动,这样攻击力过高的究级龙碰上陷阱就使用这张卡(死了就算了,最怕究级龙遇上魔法筒),既能把本来就得死的究级龙利用了，也能补充LP等待第2次反击,非常适合究级龙战术的一张卡。

キャノン·ソルジャ-(炮兵)、遺言状(遗言状)

利用遗言状效果直接把主力布兰基从卡组拉上场进行战术。加入这个组合基本上和参考卡组无区别,只是布兰基的出场改变了。速度比参考卡组慢,但安全系数高。

其他恢复LP的怪兽：

不建议使用恢复LP的魔法陷阱，因为效率都不高,而且不如神秘中华料理在究级龙战术的效果好。使用恢复LP的怪兽,就得改变参考卡组中怪兽过少太极端的思想战术,不过战术相对保守点。

注：当使用恢复LP的怪兽时,就要放弃怪兽之门和名推理的战术(也顺便把恶魔圣域丢了),因为怪兽太多,使用怪兽之门+名推理后，出现上场的怪兽往往不是布兰基。不太推荐的打法。该打法适合部分不习惯LP过少的玩家,安全系数高,缺点是速度慢,而且战术容易被看穿,速度慢的同时对方破解能力高就能防备究级龙。

高攻击力和带有抹杀效果怪兽：

针对高攻击力(例如1900系的怪兽),还有翻转效果等带有破坏怪兽的效果怪兽。从怪兽方面来清对方前场,还有机会给与对方伤害，有些时候不用究级龙就能胜利,这就是该打法的好处，而且对方很难反击,也很容易被我方的究级龙再反击。这种思路还能给与对方幻觉,对方会误以为你用的是强攻,把自己的究级龙一击杀隐藏起来。缺点是速度慢一点。用这种思路的情况下,就能稍微减少魔法方面的抹杀效果。

注：当怪兽多时,也要放弃怪兽之门和名推理(原理同上)。

结束语

究级龙战术还有其他变化的,这里提到的也只是一方面。其他的,例如还可以加入押收、强引番兵等(确认对方手上没有毛球提高安全系数)。总的来说,究级龙战术中速度和安全是两个极端,怎么调整都不能使两方面同时提升,不过根据自己的习惯可以把比例调整为合适自己的。大家努力研究组卡,通过实战调整出适合自己使用的卡组吧。以后有机会会再介绍其他战术和大家一起探讨,使大家对游戏王战术有更深的了解。



火热游戏

游戏长廊

很多游戏(当然特指日本游戏)中,“妖刀村正”都是很强的武器,甚至是作为隐藏的终极武器而存在。在《恶魔城——月下夜想曲中》,练满级的“村正”所爆发的威力让人大呼过瘾。《魂之利刃》中手持村正,无视防御进行攻击的御剑平四郎成了对战中的“禁招”,更不用说《最终幻想7》,火光映照下萨菲罗斯手中长刀所发出的寒光——那也是“村正”……

因此,“妖刀村正”在我们(至少是笔者)的心中成为了一个充满神秘和传说的武器,但是真正的“村正”是什么样子的呢?以下就是笔者所知道的历史上的真实的“村正”。

銘　村正



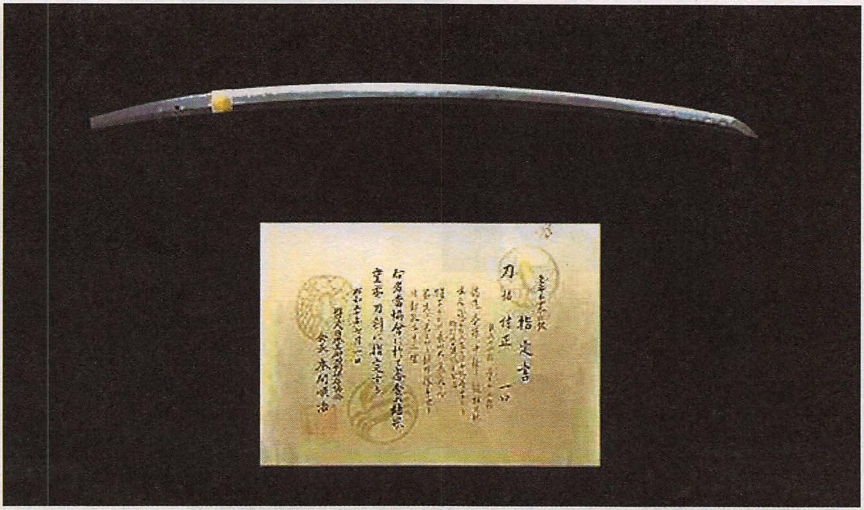
古刀 (天文期1532年頃)

さ67.4cm　反り2.2cm　目釘穴3中2埋

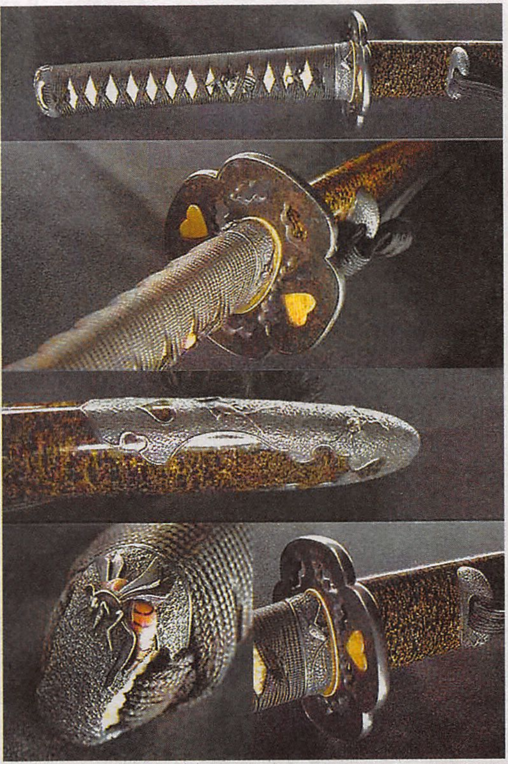
元幅3.0cm　先幅2.1cm　元重0.7cm

生ぶながら先を僅かに詰めた二代村正です。二尺二寸四分ながらも反り深く、先反りのついた美しい姿。良く練れた板目肌に流れごころ交じり、地景密に潜み、鎬地に沿って白気映りも上がり、並々ならぬ力量を示す。刃文、焼巾広く、浅い湾れに互の目に小乱れ交じりで始まり、飛焼かかり、物打ち辺りは皆焼となり、総じて匂口は締まりごころに沈み、村正らしい作風を見せる。帽子は表湾れて小丸、裏は尖りごころで、共に乱れて深く返り画像の如くとなる。茎は生ぶで先をつまみ、勝手下がりの鑢目の中、典型的な銘振りがしっかりと残る。

数ある日本刀の中でも抜群の知名度を誇る村正。以外にも在銘の刀は極めて少なく、うち重要刀剣となると十四振り



しかありません。登録も昭和二十四年のいわゆる大名登録。筋の良さが窺える名品です。



村正，是日本最有名的日本刀之一。村正,原是室町中期至天正约一百年间的伊势的刀工之名,其时正是日本进入战国时代的动荡时期,对于日本刀的需求很大,虽然在这时因为当时正处于乱世,对武器的需求量太大的关系而产生了大量的劣质刀剑,但是村正仍然保留了先前的作风——只生产最优秀的、可用于实战的刀。

可是,这也是村正的不幸,也许是因为它太锐利了吧,到了江户时期就开始有"邪剑"、"妖刀"的称号,而被世人所避忌。而且此刀之不祥已在"在德川家作祟的妖刀"这一真实的传说中得到了证实。

刀工·村正

村正作为刀工的姓名正式登场是在室町中期,而且作为刀铭也使用了约一百年左右。显然可以看出村正并不是某一个刀工的名字,这个也可以通过现存的村正刀外形和刀铭上分辨出来。就现在的资料而言,至少有三个(三代)伊势的刀工的通名叫村正。据考证,初代称左卫门尉,是伊势桑名人,现存由他制作的村正刀最早的一把是文龟元年(1501年)打制的,而且这把现在最古老的村正刀上还有"势州桑名住右卫门尉藤原村正"的长铭。

妖刀·村正

村正之所以称为妖刀,固然一方面与它太过锐利，也与死在村正刀下的人很多有



关,不过其最大的背景应是村正与松平(德川)家的关系。天正七年(1579年)九月十五日,德川家康嫡子松平(冈崎)三郎信康于远江二俣城自害,其原因是织田信长疑心筑山殿(家康正室)和信康与武田家暗中勾结,虽经家康百般解释仍然下达了处死二人的命令,最后家康迫于信长的淫威不得不违心接受了这一命令。当时筑山殿已于八月二十九日被杀。

当信康切腹之际被派遣成为介错人(切腹者由于各种原因而无法完成切腹时,帮助切腹人完成"死"这一"使命"的助手)的是服部半藏正成和天方山城守通纲,当时具体的职务是半藏担任介错，通纲担任检视,实际上他二人都很不愿担任此任务,但是事实是无情的。当信康切腹时,三人都十分悲伤,尤其是半藏，在信康切腹之后已无法举刀,而使信康承受了很大的痛苦，此时通纲见

状，不顾悲痛，毅然拔刀砍下了信康的头。事后二人一边哭泣着一边向家康报告信康的最后，此时家康也十分伤心，突然家康问通纲介错时用的是哪把刀，通纲回答说是“势州村正”，家康顿时颜色大变。事实上，家康以前的松平家两代当主都是死在了村正刀下，家康的祖父松平清康于天文四年（1535年）在尾张国守山被家臣阿部弥七郎暗杀，当时弥七郎用的就是村正，家康的父亲被近臣岩松八弥暗杀，当时八弥的配刀也是村正。而家康本人幼年在骏河时也曾被村正刀伤了手指，这些虽然都可以说是巧合的，但是在庆长五年（1600年）关原合战中织田河内守长孝（织田有乐斋嫡子）的长枪又误伤了家康的手指，即当年受伤的那一手指，更巧的是此长枪也是势州村正制的，这一切不得不让家康产生了一种莫名的恐惧。



刀把上的刀铭

以上诸事件都是村正与德川家的相关事件，而且无一吉兆，后来家康断定：“村正刀是专门作祟德川家的妖物”，并下令毁弃所有村正刀。因此到了江户时期，虽然势州村正的刀工仍然在打制日本刀，但迫于幕府的压力，也没有人敢公然携带村正刀了，以前铭刀村正也都被改成了无铭刀或者伪装成了其他的刀铭。

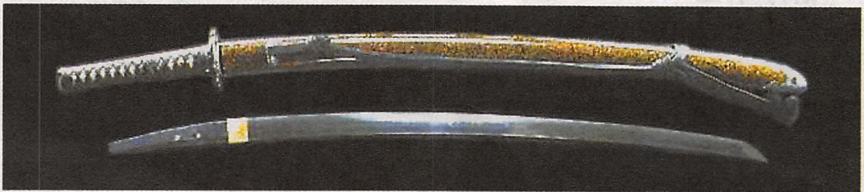
另外在江户时期剑相学开始流行后，开始从刀的锐利品格等开始判断吉凶，而当时的和平社会并不喜欢太过锋利的实战打刀，这时以锐利和适于实战出名的村正也是由于这一原因而开始被称为“妖刀”、“邪剑”的。到了江户后期，村正即妖刀的观念已深入人心了。

真实的村正



为什么与德川家相关的不幸事件都与村正有关呢？由于当时伊势桑名与三河之间通过海上交通进行贸易非常便利，刀剑作为伊势特产大量流入三河，因而村正作为一种非常实用的武器在松平（德川）家广泛装备着，甚至连足轻（步兵）也装备着村正刀。据《三河物语》记载，当时三河武士的战斗斩杀率相当高，不过训练时的负伤率也是很高的，显然这些都是由于村正刀太过锋利的缘故，弄不好就会伤了自己。作为一种在松平家广泛装备的武器，要不想和松平拉上关系恐怕都是困难的（毕竟松平家死在村正刀下的都是被“自己人”杀的）。

又有一说，虽然是家康本人首先提出了“村正妖刀说”，但是熟知内幕的他恐怕也是对其并不是真的相信，只是一连串的巧合使他自然而然地产生了一种恐惧吧。后来到了大坂之阵、幕末时期，“在德川家作祟的妖刀”这一说法被诸反德川志士们所利用，纷纷在自己的配刀上刻上“村正”的刀铭，其中较有名的是倒幕派公家三条实美自大宰府天满宫进行倒幕祈愿时奉纳的村正短刀，西乡隆盛也有以村正短刀和铁扇护身的逸话。





索尼克A3全攻略

文/NW旅团 黑ZERO

《索尼克大冒险 Advance3》[ソニック　アドバンス3](SONIC ADVANCE3)		
发售日期:2004年6月17日	游戏类别:ACT	对应人数:1~4人

系统篇



主菜单

普通游戏模式: 可单机打,也可连机

对战游戏模式: 可多卡多人,也可单卡多人,最多4人。

记时游戏模式: 可挑战打过的关卡,通关后追加Boss模式,刷新你的记录吧!

系统菜单: 见下

特殊模式: 玩吃金环的MINI Game(收集齐7颗宝石后,在主菜单下输入特定指令,指令详见隐藏要素部分)

系统菜单



更改玩家姓名
更改难度
是否记时
选择语种
键位设置
音乐欣赏(通关后追加)
删除记录
退出菜单

键位操作

←→键:移动

↑↓键:一直按着可查看上下情况,在机器Chao旁按↑键,可得到一些提示

A键:跳跃

B键:攻击

L键:无用

R键:蓄力(之后按A/B发动特技)

Start:暂停(在打过的关中可选择退出)

Select:在CHAO地图上查看CHAO收集情况

地图

每大关的大地图中都有1个选关地图进入点,2个MINI Game进入点,3个小关的进入点,一个Boss关的进入点(通过了3个小关,才能进入Boss关),一个特殊关进入点,有时还有一只Chao。选关地图的下面管道可进入选人画面,从上面可进入个大关,左边进入Chao地图。Chao地图中可看见救出的Chao,按Select键可查看所有关卡的Chao和宝石收集情况。

道具介绍

金环: 保命道具,只要有一个,就不会死(除非被挤死或掉下悬崖),被攻击后会掉出所有金环,吃够100个奖一条命

绿色保护膜: 能承受一次攻击

磁力保护膜: 除了能承受一次攻击外,还能把金环吸到自己身边

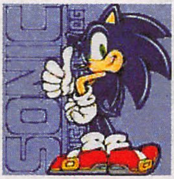
跑鞋:穿上后在一定时间内加速度上升

无敌:一定时间内不受任何攻击,碰谁谁死

人物头像:奖命

人物篇

本作加入搭档系统,选不同的搭档,控制角色的特级也不同,搭档吃的金环也算自己的,而搭档的死活不用担心,他的生命是无限的。



SONIC

世界最快,超音速的刺猬。

非常喜爱自由,随便的生活,性格稍微有点急躁。但是非常和善,如果看到有难的人,一定会帮助。游戏中的操作性非常平衡,无论初学者或上级者都能使用。

使用条件:初期就能使用

特技

通用:

刺球跳跃:在地上按"A"键,Sonic缩成刺球跳向空中,有攻击判定

蓄力冲刺:↓+A,Sonic缩成刺球原地转动之后冲出去,连按2次A速度更快

SONIC & Tails:

翻滚:在地上按"B"键,Sonic向前一个翻滚,有攻击判定,还能立即减速

旋风腿:飞起时身体是直立且脚不动的状态下(如:被弹簧弹起,起跳器弹起),在空中按R,Sonic旋转向四周攻击

高跳:处于地面时,按"R"蓄力后松开,Tails把Sonic高高抛起,有一定角度

飞行:按"R"蓄力后,在空中松开,Tails抓着Sonic飞行,有一定时间限制

SONIC & Knuckles:

火焰铲腿:在地上按"B"键,Sonic脚带火焰向前方铲过去

尖刺加强:在空中按"B"键,Sonic身上的尖刺更加坚硬,加强攻击判定

投掷攻击:处于地面时,按"R"蓄力后松开,Sonic把Knuckles投掷出去攻击敌人

滑翔飞行:按"R"蓄力后,在空中松开,Sonic骑着Knuckles滑翔,可控制方向

SONIC & AMY:

普通跳跃:在地上按"A"键,Sonic直接跳向空中,无攻击判定

锤子攻击:在地上按"B"键,Sonic拿出小锤子砸击前方

刺球攻击:在空中按"B"键,Sonic会缩回刺球状

锤子跳跃:按"R"蓄力后,在地上或空中松开,Amy拿锤子把Sonic砸向上空

SONIC & CREAM:

翻滚:在地上按"B"键,Sonic向前一个翻滚,有攻击判定,还能立即减速

光速冲击:在空中按"A"键,Sonic变成一道光向前方冲击

蓝色CHAO:按"R"蓄力后,在地上松开,Chao变成蓝色,再按"B"键命令Chao攻击敌人

二段跳:按"R"蓄力后,在空中松开,Cream帮助Sonic再起跳一次,同时Chao变成蓝色

防水膜:在水中会形成保护膜,不用担心由于无氧而窒息



TAILS

作为Sonic的拍档的小狐狸。

性格温和,喜欢摆弄机械。Tails最大的特征,就是可以用两条尾巴回旋飞行。这也是Tails这个昵称的由来。一边飞行一边移动,使得地域内的探索也变得方便得多。一些藏在隐秘地方的特殊机关,使用Tails的话就可以轻松地找到。

使用条件:初期就能使用

特技

通用:

刺球跳跃:在地上按“A”键,Tails缩成刺球跳向空中,有攻击判定

蓄力冲刺:↓+A,Tails缩成刺球原地转动之后冲出去

游泳:在水中跳起连按“A”键,有时间限制

Tails & SONIC:

尾巴攻击:在地上按“B”键,Tails用尾巴抽击敌人

飞行:在空中连打A键,Tails用尾巴转动使自己飞在空中,有时间限制,尾部有攻击判定

横向飞行:飞起时身体是直立且脚不动的状态(如:被弹簧弹起,起跳器弹起),在空中按R,Tails手向前一指,然后尾巴在后面旋转,向前飞行一段距离,无攻击判定

音速Tails:按“R”蓄力后,在地上或空中松开,Tails的速度变到最快,身后出现残影,这个状态下可按“B”键发动尾巴攻击且不会减速

Tails & Knuckles:

旋风攻击:在地上按“B”键,Tails转动身体使周围起风,连打B键可加长时间,不过之后会有短暂昏迷时间(转晕了~)

尖刺加强:在空中按“B”键,Tails身上的尖刺更加坚硬,加强攻击判定

飞行拳击:在空中按住“A”键不放,Tails手带拳击手套飞行,可改变方向

投掷攻击:处于地面时,按“R”蓄力后松开,Tails把Knuckles投掷出去攻击敌人

滑翔飞行:按“R”蓄力后,在空中松开,Tails骑着Knuckles滑翔,可控制方向

Tails & AMY:

普通跳跃:在地上按“A”键,Tails直接跳向空中,无攻击判定

锤子攻击:在地上按“B”键,Tails拿出小锤子砸击前方

飞行(带锤子):在空中连打A键,Tails用尾巴转动使自己飞在空中,手中还拿个锤子,有时间限制,可按“B”键用锤子攻击

刺球攻击:在空中按“B”键,Tails会缩回刺球状

锤子跳跃:按“R”蓄力后,在地上或空中松开,Amy拿锤子把Tails砸向上空

Tails & CREAM:

尾巴攻击:在地上按“B”键,Tails用尾巴抽击敌人

倒式飞行:在空中连打A键,Tails尾巴在下方转动使自己飞在空中,有时间限制

锁定攻击:在空中且离敌人比较近时按“A”键,Tails会自动锁定目标攻击,若刚好落到地上,按住方向键会进入音速Tails状态

黄色CHAO:按“R”蓄力后,在地上松开,Chao变成黄色,再按“B”键命令Chao攻击敌人

二段跳:按“R”蓄力后,在空中松开,Cream帮助Tails再起跳一次,同时Chao变

成黄色



KNUCKLES

既是 Sonic 的好友，又是竞争对手的针鼹。

以力大而自豪的鼹鼠，一击就能弄碎了岩石。性格天真、无邪，做事认真。Knuckles 的特技是滑翔飞行和攀墙。由于有这些能力，比 Sonic 行动范围宽广。可以说是适合 MAP 探索的人物吧。

使用条件：用 Sonic 通过 2-3 关

特技

通用：

刺球跳跃：在地上按“A”键，Knuckles 缩成刺球跳向空中，有攻击判定

蓄力冲刺：↓+A，Knuckles 缩成刺球原地转动之后冲出去，连按 2 次 A 速度更快

攀岩：Knuckles 在滑翔或游水到墙边时，会自动抓住墙壁，然后可按↑↓爬动

游泳：在水中跳起连按“A”键，无时间限制

浮水：Knuckles 可浮在水面上

Knuckles & SONIC:

组合拳：在地上按“B”键，Knuckles 连连向前方挥动拳头

Knuckles 冲击弹：在空中按“A”键，Knuckles 像导弹似的向前方冲击

音速 Knuckles：按“R”蓄力后，在地上或空中松开，Knuckles 的速度变到最快，身后出现残影

Knuckles & Tails:

火焰升龙拳：在地上按“B”键，Knuckles 手带火焰向上打出钩拳

上突式滑翔：在空中按住“A”键不放，Knuckles 先向上一个突击，然后向前滑翔，抓住墙后可攀岩，突击和滑翔都有攻击判定

高跳：处于地面时，按“R”蓄力后松开，Tails 把 Knuckles 高高抛起，有一定角度

飞行：按“R”蓄力后，在空中松开，Tails 抓着 Knuckles 飞行，有一定时间限制

Knuckles & AMY:

普通跳跃：在地上按“A”键，Knuckles 直接跳向空中，无攻击判定

锤子攻击：在地上按“B”键，Knuckles 拿出小锤子砸击前方

滑翔：在空中按住“A”键不放，Knuckles 在空中做滑翔式飞行，抓住墙后可攀岩。滑翔有攻击判定

刺球攻击：在空中按“B”键，Knuckles 会缩回刺球状

火焰毒龙突：在空中按住↓，再按“B”键，Knuckles 手带火焰向下方突击

冲刺攀岩：抓住墙后，按住“R”，再按“A”键，Knuckles 在墙上加速后变成刺球状向上冲

锤子跳跃：按“R”蓄力后，在地上或空中松开，Amy 拿锤子把 Knuckles 砸向上空

Knuckles & CREAM:

组合拳：在地上按“B”键，Knuckles 连连向前方挥动拳头

滑翔：在空中按住“A”键不放，Knuckles 在空中作滑翔式飞行，抓住墙后可攀岩，滑翔有攻击判定

红色 CHAO：按“R”蓄力后，在地上松开，Chao 变成红色，再按“B”键命令 Chao 攻击敌人

二段跳：按“R”蓄力后，在空中松开，Cream 帮助 Knuckles 再起跳一次，同时

Chao 变成红色



AMY

总是精神饱满，自称“Sonic 的女朋友”。

喜欢用大锤子作为武器，给 Sonic 提供帮助。Amy 与其他角色不同，没有刺球状的冲刺和跳跃。适应操作感稍差，比较难使用。是 5 个角色中适合上级者的角色。

使用条件：用 Sonic 通过 4-3 关

特技

通用：

普通跳跃：在地上按“A”键，Amy 直接跳向空中，无攻击判定

锤子攻击：在地上或空中按“B”键，Amy 拿出小锤子砸击前方

AMY & SONIC:

刺球跳跃：在地上按“A”键，Amy 缩成刺球跳向空中，有攻击判定

蓄力冲刺：↓+A，Amy 在原地助跑一段后变成刺球冲出去

侧身冲击：在空中按“A”键，Amy 侧着身子向前冲撞，但是无攻击判定

锤子旋转：在空中按住↓，再按“B”键，Amy 拿出锤子旋转着向四周攻击

音速 Knuckles：按“R”蓄力后，在地上或空中松开，Amy 的速度变到最快，身后出现残影

AMY & Tails:

小跳跃：↓+A，Amy 向前跳跃一小段距离，无攻击判定，跳跃中按“B”键，会扑倒。有攻击判定

气球降落：在空中按住“A”键不放，Amy 拿出 2 只气球缓缓下降

锤子二段跳：在空中按“B”键，Amy 用锤子攻击空气，利用反作用力上升

高跳：处于地面时，按“R”蓄力后松开，Tails 把 Amy 高高抛起，有一定角度

飞行：按“R”蓄力后，在空中松开，Tails 抓着 Amy 飞行，有一定时间限制

AMY & Knuckles:

助跑冲刺：↓+A，Amy 在一段原地助跑后冲出去

巨锤攻击：在地上按“B”键，Amy 拿出一个巨大的混凝土锤子砸击前方

锤子弹跳：↓+B，Amy 用锤子攻击地面，利用反作用力跳起

锤子旋转：在空中按住↓，再按“B”键，Amy 拿出锤子旋转着向四周攻击

投掷攻击：处于地面时，按“R”蓄力后松开，Amy 把 Knuckles 投掷出去攻击敌人

滑翔飞行：按“R”蓄力后，在空中松开，Amy 骑着 Knuckles 滑翔，可控制方向

AMY & CREAM:

小跳跃：↓+A，Amy 向前跳跃一小段距离，无攻击判定，跳跃中按“B”键，会扑倒。有攻击判定

气球降落：在空中按住“A”键不放，Amy 拿出 2 只气球缓缓下降

旋转徒手攻击：飞起时身体是直立且脚不动的状态（如：被弹簧弹起，起跳器弹起，按“A”键普通跳跃不行），在空中按“R”，Amy 会旋转身体攻击敌人

粉色 CHAO：按“R”蓄力后，在地上松开，Chao 变成粉色，再按“B”键命令 Chao 攻击敌人

二段跳：按“R”蓄力后，在空中松开，Cream 帮助 Amy 再起跳一次，同时 Chao 变成粉色



CREAM

平时带着相好的 CHAO“CHEESE”的兔子女孩

比 Tails 年幼，大概 6 岁。性格坦率，有礼貌，稍微口齿不清。爱拼命和努力，好奇心很强，不管怎样不管什么都试着做，为此纠纷也不少。不过，因为是好的孩子不能憎恶？

爱吃的东西是软冰糕。

使用条件：用 Sonic 通过 6-3 关

特技

通用：

刺球跳跃：在地上按“A”键，Cream 缩成刺球跳向空中，有攻击判定

蓄力冲刺：↓+A，Cream 缩成刺球原地转动之后冲出去

CREAM & SONIC:

Chao 直线攻击：在地上或空中按“B”键，Cream 指挥 Chao 向前方沿直线攻击

耳朵飞行：在空中连打“A”键，Cream 用大耳朵扇动空气飞行，有时间限制

音速 Cream：按“R”蓄力后，在地上或空中松开，Cream 的速度变到最快，身后出现残影，这个状态下可按“B”键发动 Chao 直线攻击且不会减速

救生圈：Cream 利用救生圈浮在水面上

CREAM & Tails:

Chao 攻击：在地上或空中按“B”键，Cream 指挥 Chao 攻击敌人

雨伞降落：在空中按住“A”键不放，Cream 拿出把雨伞缓缓下降

高跳：处于地面时，按“R”蓄力后松开，Tails 把 Cream 高高抛起，有一定角度

飞行：按“R”蓄力后，在空中松开，Tails 抓着 Cream 飞行，有一定时间限制

CREAM & Knuckles:

Chao 攻击：在地上或空中按“B”键，Cream 指挥 Chao 攻击敌人

耳朵飞行：在空中连打“A”键，Cream 用大耳朵扇动空气飞行，有时间限制

Chao 圆周攻击：Chao 围绕 Cream 转动，可攻击敌人和得到物品

投掷攻击：处于地面时，按“R”蓄力后松开，Cream 把 Knuckles 投掷出去攻击敌人

滑翔飞行：按“R”蓄力后，在空中松开，Cream 骑着 Knuckles 滑翔，可控制方向

CREAM & AMY:

普通跳跃：在地上按“A”键，Cream 直接跳向空中，无攻击判定

锤子攻击：在地上按“B”键，Cream 拿出小锤子砸击前方

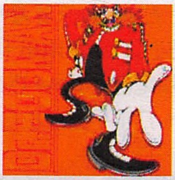
耳朵飞行：在空中连打“A”键，Cream 用大耳朵扇动空气飞行，有时间限制

Chao 攻击：在空中按“B”键，Cream 指挥 Chao 攻击敌人

Cream 下坠：在空中按住↓，再按“B”键，Cream 用屁股向下一个大坐，打到敌人后，会变成刺球弹起。

旋转攻击：飞起时身体是直立且脚不动的状态（如：被弹簧弹起，起跳器弹起，按 A 键普通跳跃不行），在空中按“R”，Cream 会在空中旋转，攻击敌人

锤子跳跃：按“R”蓄力后，在地上或空中松开，Amy 拿锤子把 Cream 砸向上空



EGGMAN

Sonic 的竞争对手，疯狂的天才科学者。

到现在为止好多次谋划阴谋诡计，不过每次都被 SONIC 阻止。此次，他的目的是创造最具破坏力的自律机器人。不能使用身体战斗，战斗时登上自制的机械。



EMERL

Eggman 制造出的破坏兵器。

开始时什么都不会，不过有很强的学习能力，最后变得十分强大。被 Sonic 击败，失去记忆后被 Cream 救起、抚养，成为心地好的机器人。

关卡篇

Boss 攻略

所有小 Boss 都是 Emerl，每两大关出现一次，每次都会增加新招式。

所有大 Boss 都是 Eggman 和 Emerl 驾驶的战斗机器，唯一的要害是 Eggman 的驾驶仓。

ZONE1:ROUTE 99(ルート99)

小 Boss

新招式:冲击

生命值:4 点

战斗技巧:Boss 攻击方式只有冲击，躲过冲击后，跳跃攻击或蓄力冲击随便你。





大 Boss

招式:巨锤攻击，轮流向两边攻击

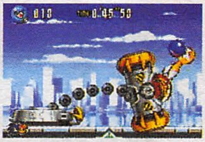
生命值:8 点

一般战斗技巧:站在离 Boss 较远的地方引诱其攻击，但要留有自己站的位置，不要被避死，这样 Boss 收锤时间较长，可以连续攻击其两次，砸下时攻击一次，收锤时攻击一次，之后再到另外一边同样的地方。

推荐人物:无

特殊战斗技巧:无





ZONE2:SUNSET HILL（サンセットヒル）

小 Boss

新招式:旋转下落冲击

生命值:4 点

战斗技巧:和上次比起来，这次就要积极移动，不要被他俯冲到，其他方面没什么难度。





大 Boss

招式:绕着场地旋转

生命值:8 点

一般战斗技巧:Boss 只会绕着场地旋转,但其弱点经常暴露不出来,要趁其弱点暴露之时,跳上去攻击,若其滚到天花板上,就要开启移动平台,站在上面找时间攻击,如果 Boss 从下面横扫而过,也要站在平台上躲避。

推荐人物:Knuckles & Tails

特殊战斗技巧:Knuckles 和 Tails 组合,能使出火焰升龙拳,这招攻击范围较大,只要 Boss 不是用弱点的相反面撞过来,那么每下都能命中,掌握好出招时机就可轻松干掉 Boss。





ZONE3:OCEAN BASE(オーシャン ベース)

大 Boss

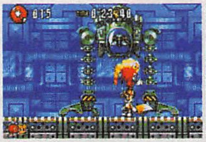
招式:脚面向外下压,脚面向内下压 + 冲击波

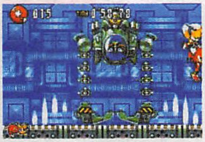
生命值:8 点

一般战斗技巧:只有 Boss 使用脚面向外下压时,才有机会攻击,所以在 Boss 下降前不要太靠近,不然有很大可能 Boss 脚面会向内,也不要太远,开始下降时,赶快钻进 Boss 两腿之间对其进行攻击,一般能连打两下,若 Boss 是脚面向内下压,不但要远离它,还要小心它所发出的冲击波。

推荐人物:Knuckles & Tails

特殊战斗技巧:比起其他组合,Knuckles 还能使用火焰升龙拳对 Boss 进行攻击。虽然也是最多连打两下,但更安全些,使用火焰升龙拳后自己还在原地,而直接攻击的话,如果没控制好方向,就有可能碰到 Boss 的腿,而且 Knuckles 的滑翔使其能在空中待更长时间来躲避冲击波。如果控制的好得话,还可利用和 Tails 的组合飞行,用 Tails 尾巴在 Boss 还在空中时攻击它,但 Boss 几乎一直在左右移动,所以很难达到。





ZONE4:TOY KINGDOM(トイ キソグダム)

小 Boss

新招式:地面导弹 5 连发

生命值:4 点

战斗技巧:Emerl 会根据你的位置调整第一颗导弹的位置,以后每颗导弹向后间隔一段距离,所在在 Boss 发射导弹时离它近一些,然后向后退,就有足够的空间躲避,导弹爆炸会向前发出一小段火焰波,注意躲避,再防好以前那些招,取胜就没问题了。





大 Boss

招式:Emerl 链球,Emerl 导弹,放玩具兵

生命值:无限

一般战斗技巧:无论怎么打。Boss 都不会爆炸,只有把 Boss 打下悬崖才算胜利。Boss 的攻击顺序是 Emerl 链球或 Emerl 导弹→露出弱点→Emerl 链球或 Emerl 导弹→露出弱点…… 中间不时会放出玩具兵。Boss 露出弱点时要尽快攻击,因为此时它会先前移动,不想前功尽弃的话就在它攻击完之后快速接近它攻击吧。Emerl 链球,只要离 Boss 较远就攻击不到你,也

可贴着 Boss 站，它在出球时攻击不到你，但收球时就能打到，所以最后要跳过铁球。Emerl 导弹，就要眼明手快，攻击指示的箭头停止后，要迅速离开，被炸住可不是开玩笑的，尤其是在悬崖边，很可能直接把你炸下去。

推荐人物：Amy & Sonic

特殊战斗技巧：Amy 在和 Sonic 搭档时有了刺球跳跃，加上本身的锤子攻击，就有两种攻击 Boss 方法了，而以其它角色为使用人物，Amy 辅助的话却没了刺球跳跃。刺球跳跃主要用于攻击 Boss 放出的玩具兵，锤子攻击是原地进行，而且距离较远，所以用于攻击 Boss。Boss 放导弹时 Amy 一直在空中侧身冲击，就很难被打到。



ZONE5：TWINKLE SNOW（トゥインクル スノー）

大 Boss

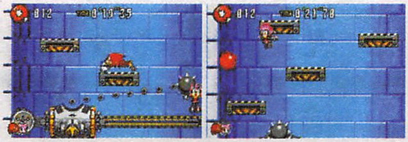
招式：链球攻击

生命值：8 点

一般战斗技巧：Boss 把刺球面向上时，是无敌的，此时就专心向上跳，离它远点，也就不必担心链球攻击打到你了，如果真打到，可是有可能直接落入谷地哟。当它漏出弱点再利用钢筋平台狠狠地砸，钢筋平台只有在你离开时，才会落下，可好好利用这点，让 Boss 在闪光时间刚结束就遭到攻击。

推荐人物：Knuckles & Amy

特殊战斗技巧：Knuckles 可以爬墙，这就可以不用寻找适合的平台了。而且 Knuckles 在和 Amy 搭档时，还能冲刺攀岩，也就不会因为爬得慢而错失攻击 Boss 的大好机会。



ZONE6：CYBER TRACK（サイバートラック）

小 Boss

新招式：防御立场，瞬间移动，空中导弹 7 连发

生命值：4 点

战斗技巧：Emerl 新加了防御立场的能力，对攻击造成一定麻烦。不过只有在它静止时，才有这种立场，只要在它身上一直弹，它一动就挨打。瞬间移动，只要在它消失时跳起，再根据它出现位置，稍微动一下就能躲过。空中连发的导弹，先不要乱动，等所有导弹都发放出后，再一个前冲就能躲过了。



大 Boss

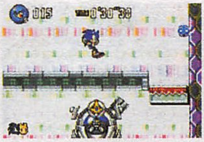
招式：发射小球

生命值：8 点

一般战斗技巧：说起来非常简单，就是攻击 Boss 发出的小球，是其反弹回去砸到 Boss，但打起来还挺麻烦，需要注意球反弹的角度，Boss 的位置。Boss 被攻击的次数越多，它发射小球的频率就越快。不要站在两边的平台上过久，会塌下去的。

推荐人物：Sonic & Cream

特殊战斗技巧：两个人的跳跃都有攻击判定，打起来就容易多了。Sonic 在和 Cream 搭档时，可以发出光速冲击，此时全身无敌，可防御小球的攻击，等待攻击的好时机。




ZONE7:CHAOS ANGEL（カオス エンジェル）

大 Boss

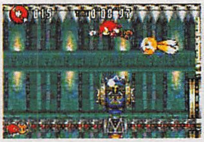
招式:空中坠落,上下连续摆动

生命值:8 点

一般战斗技巧:通过两边的洞口进行上下间的移动,要移动到 Emerl 所在的一侧,攻击它会使 Eggman 弹起来被刺扎到。Eggman 从空中坠落下来时，要离它远些，不然会被震到刺上。上下连续摆动时,就要趁其摆到自己的相反面时，从它身上跳过去。

推荐人物:Knuckles & Tails

特殊战斗技巧:用 Knuckles 上突式滑翔既可轻松跳过 Boss,也可不碰到刺。在 Boss 震动地面或上下连续摆动时，还可爬到墙上。




FINALZONE:ALTAR EMERALD（アルター エメラルド）

小 Boss

新招式:环式导弹

生命值:4 点

战斗技巧:Emerl 会以两种方式的空中导弹为主要进攻方法,6 连发和上次没什么区别，只是它这次会连续发动此招。环式导弹真正打到屏幕内的只有两颗,所以攻击范围并不大,躲避时尽量向右边移动,因为导弹爆炸时会向左边发出短短的冲击波。




最终 Boss

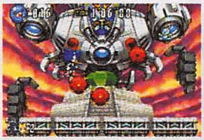
招式:双手下落,双掌合击,远处挥拳，放红色炸弹

生命值:8 点

一般战斗技巧:双手下落会打掉两块地板,被盖住的话必死,还好在下落前手会停止一段时间。双掌合击过来时,抓准时机跳跃即可。远处的挥拳一般都是三连发,要用蓄力冲刺及时躲避。红色炸弹不用太担心，主要是用来垫脚的，不要被几颗包围就好。Boss 的弱点比较高,只有在双手下落后又上来时,踩在它手上,或踩在 Boss 放出的红色炸弹上才能攻击到它。

· 推荐人物:Sonic & Cream 或 Knuckles & Tails

特殊战斗技巧:Sonic 的光速冲击和 Knuckles 的上突式滑翔都能不用垫脚的东西就打到 Boss,Knuckles 更容易打到,但要见隐藏 Boss,就只能用 Sonic。




EXTRAZONE:NONAGGRESSION（ノンアクレッション）

隐藏 Boss

招式:单爪麻痹光线,双爪轨迹导弹,双爪巨型光线,四爪旋转

生命值:12 点

战斗技巧：黄金状态下的 Sonic 需要金环来维持,如果金环消耗完,Sonic 变回普通状态,是不能在宇宙中生存的,所以战斗中还要不断补充金环。Boss 的攻击躲不躲都无所谓,被攻击不会增加金环的消耗,但麻痹

光线还是不要中的好，被顶住可就没法吃金环了，最好的躲避攻击方法就是按方向键+A 或 B 键发出的冲击，此时全身无敌，当然也就不怕任何攻击了。想攻击 Boss 只有按“R”键蓄力放出 Eggman，先打出 Boss 的红色核心，在用冲击攻击它，蓄力时间越长，Boss 的核心暴漏时间就越长，可以在它暴漏一次核心的情况下就攻击它两次。





CHAO 收集篇

每大关有 10 只 Chao，分布在各小关和选关地图中，具体每小关几个可以在 Chao 的房间按 Select 键查看。

收集齐每大关的 10 只 Chao 后，可以在每小关中寻找开启特殊关卡的钥匙，在多处都能找到，而且很容易找到，在这里就不具体说了。每次只能带 1 把钥匙过关，可以无限次来拿，不过拿 9 个就满了，进特殊关卡会消费 1 把钥匙。在特殊关卡玩 MINI Game，达到要求后会得到 1 颗宝石，每关一个，共七个，MINI Game 玩法和宝石用途下面有介绍。

ZONE1:ROUTE 99(ルート99)

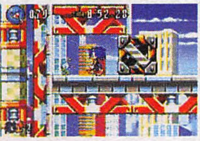
1-1-1：前段上部



开始后一直向前走



1-1-2：中段中部



到了这里跳过左右移动的大箱子往左走

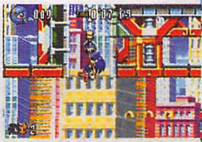


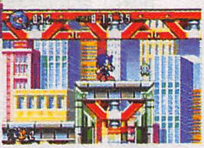
1-1-3：后段下部

从这个大坡冲下去，然后沿唯一一条路一直走



1-2-1：前段中部





让这条链子把你拉上去



1-2-2：中段中部



从这跳到左边箱子上，再往左边平台上跳



1-2-3：后段下部



从这个大坡冲下去后减速，小心不要飞到上面滑道去了

1-3-1：前段中部

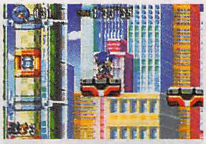




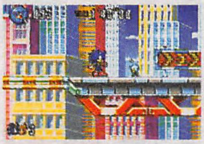
冲到这时，跳下去从下面走，不然会冲过头

1-3-2：中段中部

从上面跳到这里后，往右跳过一个平台和一个箱子







连滑过两跳滑道



1-3-3：后段上部



利用下面的旋转杆把自己甩到上面的链子上

1-M：

从 Boss 关入口处向左走



特殊关卡地点：

用这个弹簧竖直的向上跳

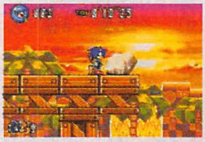




ZONE2:SUNSET HILL（サンセットヒル）

2-1-1:前段上部

开始后一直走上面，到这里打碎石头







2-1-2:中段中部

从中间走,在一个不容易发现的隧道中

2-1-3：后段上部

走最上面一定能看见





2-2-1：前段上部



从开始的大坡冲上去,边冲边蓄力,最后一点要借助 Tails 飞上去



2-2-2：中段下部



中段下部，在此处借助 Tails 向上方跳

2-2-3:中段下部

从此处向正上方跳







2-3-1：前段中部



前进到这里后,向后面几个高台一直跳一直跳到瀑布这里

2-3-2：中段下部





从这个瀑布口进去向前走

2-3-3：中段上部
最上部的一块石头中



2-M：
从此跳上去



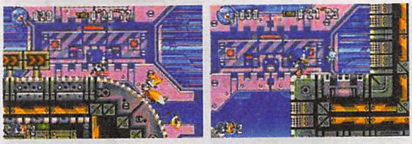
特殊关卡地点：
在此借助 Tails 大跳上去

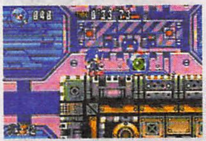


ZONE3：OCEAN BASE(オーシャン ベース)

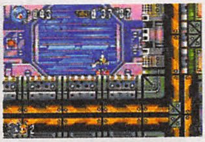


3-1-1：
从此处跳下去
到这里后，跳上对面平台

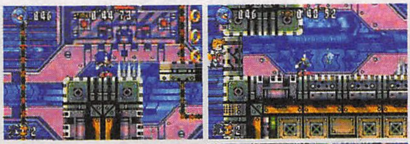


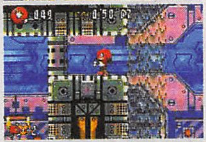


3-1-2：
此处往前走

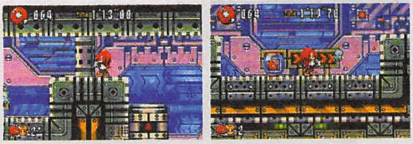


到这里后，借助 Tails 大跳上去
再从这里跳下去





3-1-3：
打碎墙进去，然后一直往里走

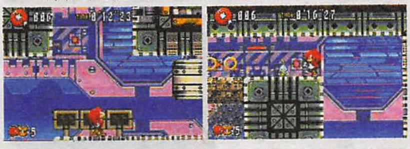


到这里，用 Knuckles 打开墙或从另一面爬墙进去

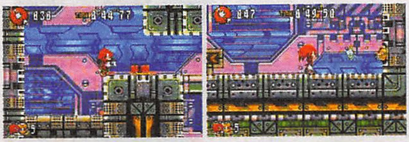
3-1-4：
在这里借助 Tails 大跳上去

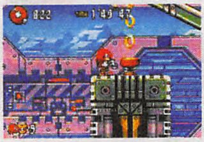


3-2-1：
从此处借助 Tails 大跳上去

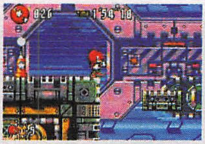
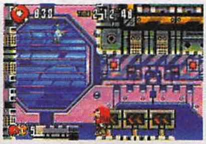


3-2-2：
从这滑下去，再冲上斜坡，走到尽头





3-2-3：
从这个弹簧跳上去

到这里后再借助传送平台到对面，从弹簧跳上去后沿唯一的一条路走

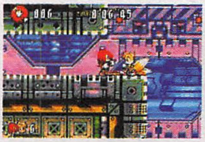


3-2-4:

开始就下到水里，一直走到尽头

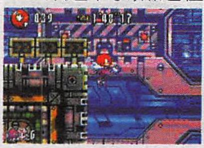
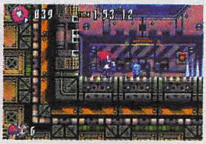
3-3-1:

直接从这跳下去




3-3-2:

从这下水，然后往回走

特殊关卡地点：

按右边的机关，启动这个弹簧，从这跳上去，再用另一个弹簧向上跳




ZONE4:TOY KINGDOM（トイ キソグダム）

4-1-1：前段下部




在这里走下面那条路

4-1-2：中段上部




从这里连着坐 3 次火箭到一个平台上

4-1-3：中段上部





从这里滑下去，但要按后键减速，否则就落不到 Chao 所在的平台了

4-2-1：前段上部




从熊猫车跳到对面一个上下移动的砖块上

4-2-2：中段上部



在此处从上下移动的砖块上面走

到这里跳到对面平台上

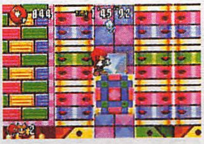



4-2-3:后段上部

从这里上去

站在第一个砖块上上去




4-3-1：前段上部



从刚开始的地方连坐两次火箭，到左边平台上

4-3-2：中段中部

到了有两个上下移动的平台的地方，跳上左边平台




4-3-3：后段上部

在这里借助 Tails 大跳上去




到这借助加速环跳到对面

在这往右上气球处跳




4-M：

在这里借助 Tails 跳上上方平台

再一次借助 Tails 跳上上方平台






也可直接从 Boss 关入口处左边跳下来



特殊关卡地点：从这里上火箭



再踩气球上加速器，再从弹簧跳上去




ZONE5：TWINKLE SNOW（トゥインクル スノー）

5-1-1：前段上部





从这借助 Tails 高跳上去或用 Knuckles 爬上去

进这个加速环飞到对面





再用弹簧跳上去

最后用这个弹簧跳到右边加速环上



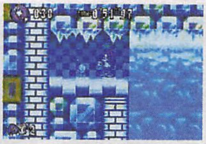


5-1-2：前段下部

从这往前走，下水

从这跳到对面平台上







5-1-3：前段中部



从这借助 Tails 高跳上去或用 Knuckles 爬上去



上这个冰道



从这跳下去，再跳到下面的平台上

5-1-4：中段中部





从这这个冰道竖直跳到下方平台上



在这里借助 Tails 大跳上去

5-2-1：前段上部



在这借助 Tails 大跳上去

利用起跳器，进加速环，跳到对面





5-2-2：中段下部





开始时一直走下面的路，到了这里砸开下面的墙，下水

从水下走一段就到了这里

5-2-3：中段下部





走下面经过很多扔雪球的机器人到这里

从这跳到最底下，然后往回走，下水上到车后的平台上





5-3-1：中段上部



从这个弹射器弹到最高







用这个弹射器加速，冲上右边墙上

5-3-2：后段下部

从这跳下水





5-M：

从连续的三个上下移动平台处跳到左边中间的的一个平台上

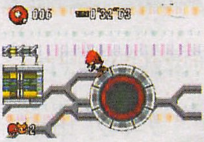



特殊关卡地点：

从这跳进上方冰冻大炮



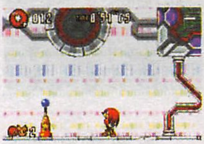

ZONE6：CYBER TRACK（サイバートラック）



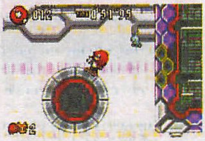
6-1-1：中段上部



从这往左上方走



途中打开弹簧开关，用弹簧弹上去然后往左走，重力倒转后再往右走



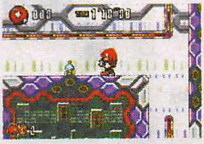
重力再次倒转后往左走，跳上旋转圆盘



6-1-2：中段上部



从第一个 Chao 上面平台后用滑道滑下去，再用弹簧跳到上方平台



往前走，跳下去到传送平台，然后跳到 Chao 所在的平台上



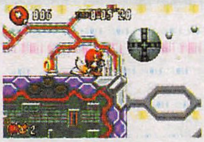
6-1-3：中段上部



坐第二个 Chao 上面那个传送平台一直到头，跳上对面平台就一直冲吧



到这里，用 Knuckles 打开前面的墙



6-2-1：前段中部

从这跳下去

再从这跳

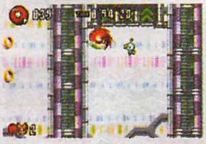


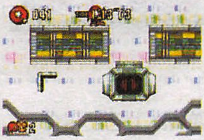

6-2-2：中段中部

从这跳下去

再从这跳

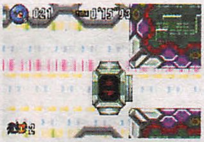






6-2-3：中段下部

跳进下方炮台，向左发射

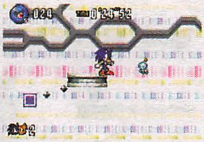


6-3-1：前段上部

进第一个炮台向上发射

站到旋转平台上

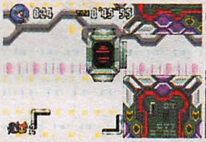




6-3-2：中段中部



在这个绳子上往上跳





进炮台，向上发射



6-3-3：中段中部

进这个炮台，向右发射





在这借助 Tails 高跳上去

6-M：

打开弹簧开关，从后面弹簧处跳上左上平台





特殊关卡地点：

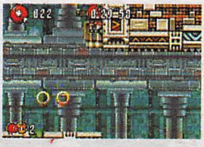
打开弹簧开关，用弹簧跳上右上平台





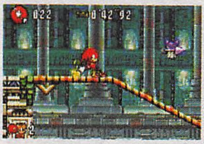
ZONE7：CHAOS ANGEL（カオス エンジェル）

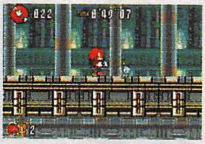
7-1-1：前段上部





从这弹射上去





经过两个跷跷板

不要从这滑下去，而是跳到对面平台



7-1-2：中段上部



第三个 CHAO 处从左边脱离



不要随吊篮下划，跳下去一直往左走



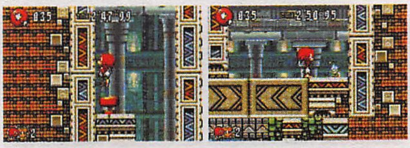
踩着岩石平台一直往左跳



7-1-3：后段中部

第二次进入遗迹，走到这里后，一直向左走

从这个弹簧跳上去后，迅速救出 Chao，然后从上方脱离，两侧会有墙壁来挤你



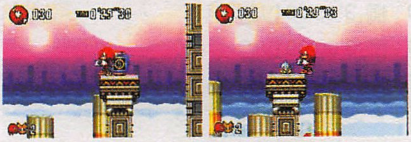
7-2-1：前段上部

从一开始的滑道半途跳下来，然后往左走



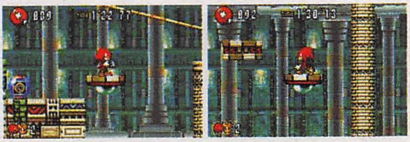
从连续的弹簧处一直弹上去

弹跳到这里后，往左边的平台上跳



7-2-2：中段上部

连着利用几个这种旋转上升的平台往上走





在这里跳上左边的移动平台，然后往左边的路走



到这个弹簧后再往右走



跳上这个旋转上升平台，再往左上跳

7-2-3：中段中部

在这个区域时，尽量走上面

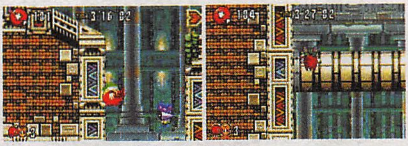




途中经过一个有很多弹簧把你连续向上弹的地方

7-2-4：后段下部

第二次进入遗迹后一直往下走



经过两个旋转的大圆柱

从这跳下去



7-3-1：中段中部

第一个运输平台刚下来的地方，借助 Tails 大跳到上方的平台上



7-3-2：中段中部

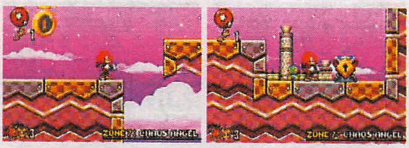
第二个运输平台移动到这里时，跳到对面小道里



7-M：
从这跳下去



特殊关卡地点：
从这一直往右走



过关评价

过每小关，会根据通关的时间给出三种评价：金星徽章、银星徽章、铜星徽章。下面是得到每种徽章时间。

ZONE1:ROUTE 99(ルート99)

1-1:金：1'30"00 以前　银：1'30"00~~2'30"00　铜：2'30"00 以后
1-2:金：2'15"00 以前　银：2'15"00~~3'15"00　铜：3'15"00 以后
1-3:金：2'00"00 以前　银：2'00"00~~3'00"00　铜：3'00"00 以后
1-B:金：1'45"00 以前　银：1'45"00~~2'15"00　铜：2'15"00 以后

ZONE2:SUNSET HILL(サンセット ヒル)

2-1:金：1'45"00 以前　银：1'45"00~~2'45"00　铜：2'45"00 以后
2-2:金：1'30"00 以前　银：1'30"00~~2'30"00　铜：2'30"00 以后
2-3:金：2'30"00 以前　银：2'30"00~~3'30"00　铜：3'30"00 以后
2-B:金：1'30"00 以前　银：1'30"00~~2'00"00　铜：2'00"00 以后

ZONE3：OCEAN BASE(オーシャン ベース)

3-1:金：3'30"00 以前　银：3'30"00~~4'30"00　铜：4'30"00 以后
3-2:金：3'30"00 以前　银：3'30"00~~4'30"00　铜：4'30"00 以后
3-3:金：2'00"00 以前　银：2'00"00~~3'00"00　铜：3'00"00 以后
3-B:金：1'45"00 以前　银：1'45"00~~2'15"00　铜：2'15"00 以后

ZONE4：TOY KINGDOM(トイ キソグダム)

4-1:金：2'45"00 以前　银：2'45"00~~3'45"00　铜：3'45"00 以后
4-2:金：2'30"00 以前　银：2'30"00~~3'30"00　铜：3'30"00 以后
4-3:金：2'45"00 以前　银：2'45"00~~3'45"00　铜：3'45"00 以后
4-B:金：2'30"00 以前　银：2'30"00~~3'00"00　铜：3'00"00 以后

ZONE5：TWINKLE SNOW(トゥイソクル スノー)

5-1:金：2'15"00 以前　银：2'15"00~~3'15"00　铜：3'15"00 以后
5-2:金：3'30"00 以前　银：3'30"00~~4'30"00　铜：4'30"00 以后
5-3:金：3'00"00 以前　银：3'00"00~~4'00"00　铜：4'00"00 以后
5-B:金：1'30"00 以前　银：1'30"00~~2'00"00　铜：2'00"00 以后

ZONE6:CYBER TRACK(サイバー トラック)

6-1:金:2'00"00 以前　银:2'00"00~~3'00"00　铜:3'00"00 以后

6-2:金:2'30"00 以前　银:2'30"00~~3'30"00　铜:3'30"00 以后

6-3:金:4'15"00 以前　银:4'15"00~~5'15"00　铜:5'15"00 以后

6-B:金:2'00"00 以前　银:2'00"00~~2'30"00　铜:2'30"00 以后

ZONE7:CHAOS ANGEL(カオス エンジェル)

7-1:金:5'00"00 以前　银:5'00"00~~6'00"00　铜:6'00"00 以后

7-2:金:5'15"00 以前　银:5'15"00~~6'15"00　铜:6'15"00 以后

7-3:金:3'00"00 以前　银:3'00"00~~4'00"00　铜:4'00"00 以后

7-B:金:1'30"00 以前　银:1'30"00~~2'00"00　铜:2'00"00 以后

FINALZONE:ALTAR EMERALD(アルター エメラルド)

金:2'30"00 以前　银:2'30"00~~3'00"00　铜:3'00"00 以后

EXTRAZONE:NONAGGRESSION(ノンアクレッション)

金:3'00"00 以前　银:3'00"00~~3'30"00　铜:3'30"00 以后

MINI GAME

每关 MINI Game 在一次游戏中只能玩一次,想再玩就要重启。

特殊 MINI Game 要靠钥匙才能玩,一把钥匙进一次,各关的钥匙不通用。

救出被关的小动物:

在规定时间内给予铁笼一定力度的打击。

按扭在不同颜色时力度不同,红色:3、黄色:2、蓝色:1、黑色:0。

按剩余时间给出不同命数的奖励,15秒以上:5 条、5~15 秒:2 条、5 秒以下:1 条。

不同大关的力度要求不同。

消灭所有敌人:

在规定时间内要消灭所有敌人,按剩余时间给出不同命数的奖励,25 秒以上:5 条、10-25 秒:2 条、10 秒以下:1 条。

不同大关的地图和敌人都不同。

吃金环:

吃够一定数量的金环就算通过,每关分两个阶段,通过了第一阶段,才能进行第二阶段,第二阶段时金环的要求量翻倍。

闪光的金环等于 5 个普通金环。

碰到红色铁球或黑色敌人会扣掉 5 个金环,黑色敌人会发射导弹,打死一个黑色敌人奖励 5 个金环。

进加速圈变成加速模式时,所吃金环数量翻倍。

通过后得到一颗宝石。

隐藏要素:

1. 在标题画面下按 R 键,可调节屏幕亮度。

2. 通关后追加 BGM 欣赏模式和时间模式的 Boss 战。

3. 收集齐 7 个宝石后,选 Sonic 作为使用角色,在打完最终 Boss 时,会出现隐藏 Boss。在主菜单输入:上、R、下、L、右、左,会出现特殊模式(就是把每大关的特殊关卡连起来)。

洛克人 ZERO3 全磁盘大收集

文/NW 旅团 黑 ZERO

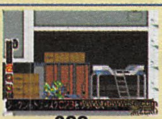
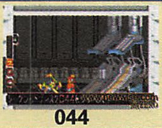
这次 ZERO3 的收集要素不再是精灵了，而是磁盘，共有 180 张。

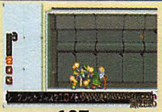
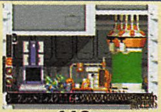
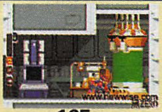
其中 1~6 是 ZERO 所穿的装备；7~20 是事件记录；21~94 是精灵；95~110 是 EC（喂精灵的）；111~125 是 Boss 图鉴；126~163 是杂兵图鉴；164~180 是人物图鉴。

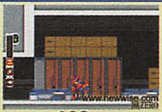
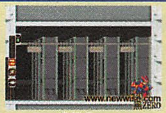
磁盘得到的方法和以前精灵得到的方法一样

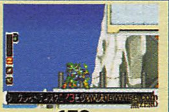
1. 在基地的某处放着
2. 特定时间和基地的某个 NPC 对话（可能还要回答问题）
3. 在关卡当中，直接可以看见
4. 在关卡当中，某个箱子里
5. 在特定关里，打倒一定数量的某种杂兵
6. 打倒小 Boss

基地

编号	取得方法
 023	飞弹事件后，与基地二层 02D 房间里的人对话，按 1-1-2-2 的顺序选择
 044	最后四个自选关打完后，与基地四层右边房间中的人对话两次
 058	和基地五层右边炮塔中的人对话
 092	自选关打完一关后，与基地实验室的人对话两次，第一次选第一项
 099	基地三层 03D 房间里

编号	取得方法
 106	基地最上部，左边炮塔的左边
 107	飞弹事件后，与基地三层左边老头对话。按 1-1-2-2-2-1-1 的顺序选择
 116	飞弹事件后，与精灵研究室的女孩对话，选第一项
 165	基地的精灵研究室里
 166	基地的实验室里
 166	基地的实验室里

编号	取得方法
 168	基地二层左边大房间里
 169	飞弹事件后，与基地二层左边的胖子对话，选第一项
 170	基地四层右边的房间里
 171	基地一层左边 1F–A 房间里

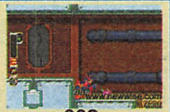
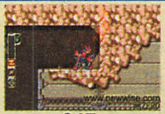
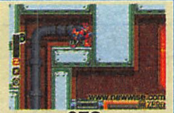
编号	取得方法
 172	基地一层右边 1F–B 房间里
 173	打过**エリア**X–2 后，与基地四层最左边的人对话，按 1–2–1–2 的顺序选择
 174	打过**エリア**X–2 后，与实验室门口老头对话两次
 175	和基地一层最右边的的对话两次，第二次先选第一项，再选第二项

こわれたウチュウセン

编号	取得方法
 007	工厂三层的一个箱子里
 024	一个伪悬崖下面
 037	刚进工厂的一个平台上
 050	工厂二层，两块叠压在一起的冰不要打掉，用那个跳上来
 101	工厂三层的一个平台上

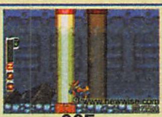
编号	取得方法
 111	工厂三层的一个箱子里
 133	打雪屋形机器
 140	打地下跳出的雪狗
 156	打蓝色蝙蝠形机器
 158	打绿色飞行机器

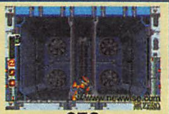
アグニスかざんの基地

编号	取得方法
 008	第三版面，三层的一个箱子里
 026	刚进基地，用拐的蓄力攻击，跳到上方平台
 047	第一版面，岩浆喷泉。在第三个石板喷起时，跳到右边平台上
 072	第三版面，二层的一个箱子里
 073	在第二版面下楼时用拐蓄力攻击把车推过来，到第三版面利用车跳上来

编号	取得方法
 102	刚进基地，第一个炮台左边的箱子里
 114	第二版面，用拐的蓄力攻击推开上方的车
 141	打火焰章鱼
 146	打喷火机器人
 152	打小 Boss

カイジョウのハイウェイあとち

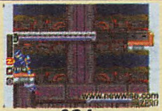
编号	取得方法
 005	刚出来就跳进水里，用拐蓄力打碎柱子上有裂痕的地方
 009	从 Boss 第一个撞的平台上跳到上面的平台
 049	小 Boss 刚过，有两个下面有刺的平台，跳到上面的那个

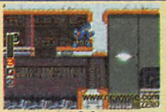
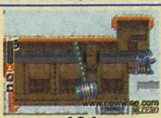
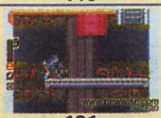
编号	取得方法
 059	第一个按扭刚过不久的一个平台上的箱子里
 075	从深水处第一个悬崖下来
 079	打小 Boss

编号	取得方法
 113	第四个按扭前的一个角落的箱子里
 159	打鱼

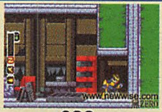
编号	取得方法
 160	打贝壳
 161	打冰块制造器

ヘイキ再生工场

编号	取得方法
 012	第三个锤子右边的箱子里
 052	打老鼠窝
 053	快到 Boss 的一个垃圾海上的箱子里
 084	下降的传送带最下层左边的平台上
 093	打小 Boss

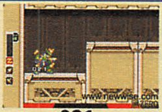
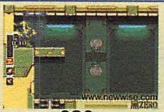
编号	取得方法
 100	第一个老鼠窝后面
 104	第四个锤子右边
 115	第三个锤子处，用拐蓄力打大锤子，利用锤子砸开天花板
 131	打垃圾
 147	打老鼠

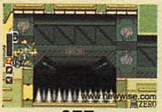
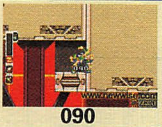
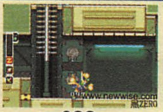
旧きょじゅうく

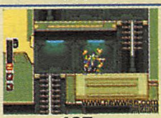
编号	取得方法
 001	有个房间被树挡住了，用火属性烧掉树，再用拐蓄力打碎石头
 013	从第一个盘在柱子上的机器人前的悬崖下去
 028	小 Boss 后，必经之地的一个箱子里
 039	进入第一个房间，用拐蓄力打碎门口的石头，在里面的箱子里
 048	从小 Boss 之后的第二朵花后的墙上去，有个 HP 恢复剂，继续往里走，进门，跳下悬崖，在中途的平台上或从第一个盘在柱子上的机器人后第二个悬崖下去进门，往上跳

编号	取得方法
 067	打小 Boss
 074	楼上的房间里，烧掉堵梯子的蘑菇，在下边
 112	第一个花状敌人后，有个路面是能用拐蓄力打碎的，在下面的房间里
 135	打盘在柱子上的机器人
 145	打花

ミサイル工场

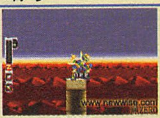
编号	取得方法
 021	从最后一个巨型半圆机器左边墙上去，有一条路，在路尽头的箱子里
 030	第一个 Cyber 空间入口处
 055	第二个传送带左边平台上

编号	取得方法
 057	二层左边，跳过尖刺地带
 090	第二个传送带上的平台上
 098	打从巨型半圆机器中飞出的蚊子

编号	取得方法
 117	第二个传送带后，上升降机，右边箱子里
 127	打刀兵

编号	取得方法
 138	打巨型半圆机器
 139	打监视器

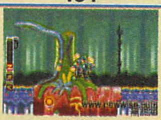
ゆうやみの砂ばく

编号	取得方法
 022	小 Boss 的 Cyber 空间入口上面的平台
 031	小 Boss 后的一个平台上
 065	打运兵机
 085	小 Boss 前的箱子里
 089	打小 Boss

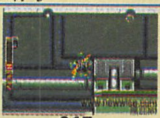
编号	取得方法
 091	打沙龙
 105	第一个运兵机后的平台上
 118	第一个运兵机后的平台上
 153	打炸弹球
 154	打紫色的飞行机器

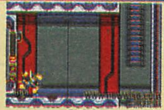
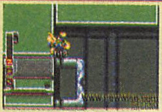
アナトレーのモリ

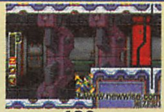
编号	取得方法
 002	遗迹门口被树叶盖住的缺口里
 014	一个较大空间右上的平台的箱子里
 040	用拐蓄力打碎 Boss 门前石块，在下面
 063	刚出来，上边被树叶盖住的平台上
 071	遗迹里第一个分支，走下层

编号	取得方法
 076	踩下面的机关使石块下降，跳到右边台子上，用拐蓄力打地，扒住石块，跳到左边平台上
 108	用拐蓄力把石头推到刺中间，跳过来
 119	一个分支路走下面，踩了机关后迅速冲过来
 134	打绿色炮台
 157	打蜜蜂

コオリのゼンセン基地

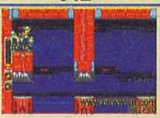
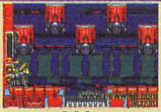
编号	取得方法
 015	冰管道上的一个箱子里
 032	基地内部的门前的一个平台上
 035	基地内部 3 层的一个平台上

编号	取得方法
 066	刚下水不久，用拐蓄力打地，跳到上边的陆地，往前走不远的一个柱子上
 068	Boss 之前的一个房间的角落里
 109	走陆上路线，刚进基地门，上面管道上，要从右边墙上弹跳过去

编号	取得方法
 120	某个炮台前的箱子里
 128	打黄色机器人

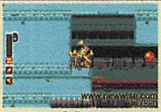
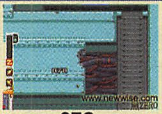
编号	取得方法
 132	打直升机炮
 136	打炮台

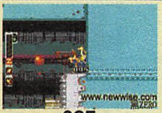
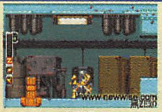
エリアX–2

编号	取得方法
 034	前半部分快结束时的一个箱子
 042	刚到后半部分的一个箱子里
 061	Boss 之前，左边有个房间里有 5 个移动石柱，在左上
 062	尖刺地带中途的一个平台上
 069	Boss 之前，左边有个房间里有 5 个移动石柱，在左下

编号	取得方法
 070	后半部分 Cyber 空间的入口处
 077	后半部分第一个上升阶段，上到最上部的一个平台上
 110	第三个监视器后面的平台上
 121	第四个监视器下面的箱子里
 137	打蓝色炮台

エネルギーしせつ

编号	取得方法
 004	连续跳钢筋处的左上角
 056	Cyber 空间入口刚过不久的一个箱子里
 064	小 Boss 后的 Cyber 空间入口处左上的平台上
 078	从第二个发电站出来进入墙上的缺口处
 082	从梯子上去后，不远处的箱子里

编号	取得方法
 095	第二个发电站前的平台上
 124	两个梯子处，走右边的梯子
 149	打小 Boss
 150	打电线
 155	打蝴蝶

セツゲン

编号	取得方法
 003	第三次换滑板处，雪堆处的箱子里
 025	上层雪道的一个断裂的地方
 029	上层雪道上

编号	取得方法
 046	打小 Boss 吐出的雪球
 060	打小 Boss
 086	快到 Boss 处的上层雪道

编号	取得方法
 103	在一个短雪桥处换成火属性使雪桥融化，在左边缺口的箱子里
 123	小 Boss 过后的一个箱子里

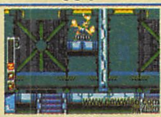
编号	取得方法
 130	打绿巨人
 162	打橙色小战车

すいぼつしたトショカン

编号	取得方法
 010	最后的门阵中的一个门里，具体在哪个门里是随机的，可以在前面的控制室中查到
 016	最后的门阵中的一个门里，具体在哪个门里是随机的，可以在前面的控制室中查到
 017	最后的门阵中的一个门里，具体在哪个门里是随机的，可以在前面的控制室中查到
 018	最后的门阵中的一个门里，具体在哪个门里是随机的，可以在前面的控制室中查到
 033	前半部分快完时的一个大水槽左边

编号	取得方法
 043	最后一个带电线的水槽里
 051	一只单独的龟所在水槽里
 094	前半部分快完时的一个大水槽里，第四只龟下面的箱子里
 096	解迷室门前的平台上
 125	从第二只龟壳上跳到右上的平台上

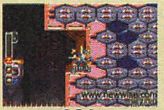
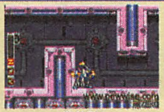
巨大エレベーター

编号	取得方法
 027	用拐蓄力打碎小 Boss 门对面的墙，在里面的箱子里
 041	刚出来不久，高处的一个平台，用拐蓄力，跳起攻击敌人，弹上来
 045	引个敌人到刚出来的位置，用拐蓄力打它配合二段跳，爬到梯子上
 054	前半段右上尽头的箱子里
 080	前半段途中一个平台上的箱子里

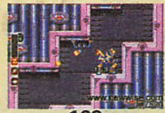
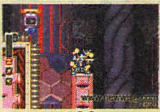
编号	取得方法
 088	打小 Boss
 122	Boss 前的下降阶段，一个平台上的箱子里
 129	打坐升降机时出现的重装兵
 144	打坐升降机时出现的扔雷的敌人
 148	打坐升降机时出现的拿盾的敌人

アンダー·アルカディア

编号	取得方法
 006	进入 Cyber 空间的尖刺区域左上房间，进入传送点，打败隐将后得到
 036	刚到下降阶段，左边墙的缺口里
 038	尖刺地带左上的房间里

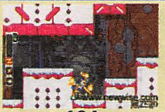
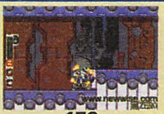
编号	取得方法
 081	刚到尖刺区域，右边墙的缺口里
 083	粉色下降阶段的一个箱子里
 087	紫色通道里的一个箱子里

编号	取得方法
 142	打黄色蜘蛛形机器人
 143	打黄色翻跟斗的机器人

编号	取得方法
 163	打蓝色蜘蛛形机器人
 180	尖刺地带左下的一个台子上

最终关

编号	取得方法
 011	第二个 Boss 房之后的一个向下的通道中的箱子里
 019	有红外线的走廊里的一个箱子里
 020	一个向下的通道中的箱子里
 097	开场不久就能看见的箱子里
 126	打机枪兵

编号	取得方法
 151	从第一个 Boss 房出来，经过两道红外线就能看见的箱子里
 164	快到第二个 Boss 房通道中的箱子里
 177	尖刺区域末，从最后一个移动平台跳到上方平台上
 178	在一个向下的通道中，有红外线挡着
 179	第二个 Boss 房刚出来的通道中的箱子里



《街头霸王 Alpha3》全角色出招表

很多《街头霸王 Alpha3》的出招表，基本上都是把街机或其他主机平台上的出招表换个头脸后拿出来应付了事，根本对应不上 GBA。有鉴于此，我们特地放上真正的 GBA 版《街头霸王 Alpha3》全角色出招表。

文/NW 旅团 Kayin



隆 Ryu

特殊技		
锁骨割	→ + 中拳	
锁骨碎	→ + 重拳	
空摔投	跳跃中近身 + 重拳	
必杀技		
波动拳	↓↘→ + 拳	
灼热波动拳	←↙↓↘→ + 拳	
伪波动拳	↓↘→ + Select	
升龙拳	→↓↘ + 拳	
龙卷旋风腿	↓↙← + 脚	
空中龙卷旋风腿	跳跃中↓↙← + 脚	
超必杀技		**简易模式**
真空波动拳	↓↘→↓↘→ + 拳	↓↘→ + AB
真空龙卷旋风腿	↓↙←↓↙← + 脚	↓↙← + AB
灭升龙拳(Lv3 发动)	↓↘→↓↘ + 脚	←→ + AB



肯 Ken

特殊技		
稻妻割	→ + 中脚	
大外回蹴	→ + 重脚	
空摔投	跳跃中近身 + 重拳	
必杀技		
波动拳	↓↘→ + 拳	
翻滚	↓↙← + 拳(仅限 A-Ism 和 V-Ism)	
伪翻滚	↓↘→ + Select(仅限 A-Ism 和 V-Ism)	
升龙拳	→↓↘ + 拳	
龙卷旋风腿	↓↙← + 脚	
空中龙卷旋风腿	跳跃中↓↙← + 脚	
超必杀技		**简易模式**
升龙裂破	↓↘→↓↘ + 拳	↓↘→ + AB
神龙拳	↓↘→↓↘ + 脚	↓↙← + AB
迅风疾雷脚(Lv3 发动)	↓↙←↓↙← + 脚	←→ + AB



春麗

春丽
Chun–Li

特殊技

鹰爪腿	跳跃中↓ + 中脚
空摔投	跳跃中近身 + 重拳
三角跳	跳跃中靠近版边时→
鹤落蹴	小跳跃中越过对方头部 + 脚

必杀技

百裂脚	脚连按
天升脚	↓蓄↑ + 脚(在 X–Ism 为反击专用技)
气功拳	←↙↓↘→ + 拳(仅限 A–Ism 和 V–Ism)
霸山蹴	←↙↓↘→ + 脚(仅限 A–Ism 和 V–Ism)
双发劲	←蓄→ + 拳(仅限 X–Ism)
回转鹤蹴	←蓄→ + 脚(仅限 X–Ism)
空中回转鹤蹴	跳跃中←蓄→ + 脚(仅限 X–Ism)

超必杀技		简易模式
千裂脚	←蓄→←→ + 脚	←→ + AB
气功掌	↓↘→↓↘→ + 拳	↓↘→ + AB
霸山天升脚	↙蓄↘↙↗ + 脚	↓↙← + AB



ナッシュ

那什 Charlie

特殊技

Dash	→→(仅限 A–Ism 和 V–Ism)
Knee Bazooka	→→ + 脚(仅限 A–Ism 和 V–Ism)
空摔投	跳跃中近身 + 重拳或重脚
Jump Scobat	←或→ + 轻脚
Step Kick	←或→ + 重脚

必杀技

Sonic Boom	←蓄→ + 拳
Somersault Kick	↓蓄↑ + 脚

超必杀技		简易模式
Somersault Justice	↙蓄↘↙↗ + 脚	↓↘→ + AB
Sonic Break	←蓄→←→ + 拳	↓↙← + AB
Crossfire Blitz	←蓄→←→ + 脚	←→ + AB



さくら

樱 Sakura

特殊技

Flower Kick	→ + 中脚
空摔投	跳跃中近身 + 重脚

必杀技

波动拳	↓↘→ + 拳(连按拳可蓄力)
盛樱拳	→↓↘ + 拳
春风脚	↓↙← + 脚
空中春风脚	跳跃中↓↙← + 脚
樱落	→↓↘ + 脚 + 拳(可连三次)(仅限 A–Ism 和 V–Ism)

超必杀技		简易模式
乱樱	↓↘→↓↘ + 脚	←→ + AB
真空波动拳	↓↘→↓↘→ + 拳	↓↘→ + AB
春一番	↓↙←↓↙← + 脚	↓↙← + AB



丹 Dan

特殊技

Zenten Chouhatsu	↓↘→ + Select
Kouten Chouhatsu	↓↙← + Select
Shagami Chouhatsu	↓ + Select
Tobi Chouhatsu	跳跃中 + Select

必杀技

我道拳	↓↘→ + 拳
晃龙拳	→↓↘ + 拳
断空脚	↓↙← + 脚
空中断空脚	跳跃中↓↙← + 脚(仅限 A-Ism 和 V-Ism)
最强流防御	防御中→ + 三拳齐按(仅限 V-Ism)

超必杀技		简易模式
必胜无赖拳	↓↘→↓↘ + 脚	←→ + AB
震空我道拳	↓↘→↓↘→ + 拳	↓↘→ + AB
晃龙烈火	↓↙←↓↙← + 脚	↓↙← + AB
Chouhatsu Densetsu	↓↘→↓↘→ + Select(仅限 A-Ism)	
Chouhatsu Shinwa	↓↙←↓↙← + Select(Lv3 发动)(仅限 A-Ism)	
CS Zenten Chouhatsu	Chouhatsu Shinwa 中→ + 拳或脚(Lv3 发动)(仅限 A-Ism)	
CS Kouten Chouhatsu	Chouhatsu Shinwa 中← + 拳或脚(Lv3 发动)(仅限 A-Ism)	



豪鬼 Akuma

特殊技

头盖破杀	→ + 中拳
天魔空刃脚	跳跃中↓ + 中脚

必杀技

豪波动拳	↓↘→ + 拳
斩空波动拳	跳跃中↓↘→ + 拳
灼热豪波动	→↘↓↙← + 拳
豪升龙拳	→↓↘ + 拳
龙卷斩空脚	↓↙← + 脚
空中龙卷斩空脚	跳跃中↓↙← + 脚
翻滚	↓↙← + 拳(仅限 A-Ism 和 V-Ism)
阿修罗闪空(前)	→↓↘ + 三拳或三脚齐按
阿修罗闪空(后)	←↓↙ + 三拳或三脚齐按
百鬼袭	↓↘→↗ + 拳(仅限 A-Ism 和 V-Ism)
百鬼袭 冲	百鬼袭中 + 拳(仅限 A-Ism 和 V-Ism)
百鬼袭 刃	百鬼袭中 + 脚(仅限 A-Ism 和 V-Ism)

超必杀技		简易模式
瞬狱杀(Lv3 发动)	轻拳 + 轻拳 +→+ 轻脚 + 重拳	→← + AB
灭杀豪升龙	↓↘→↓↘ + 拳	↓↘→ + AB
灭杀豪波动	→↘↓↙←→↘↓↙← + 拳	↓↙← + AB
天魔豪斩空	跳跃中↓↘→↓↘ + 拳	跳跃中↓↘→ + AB



古烈 Guile

特殊技

空摔投	跳跃中近身 + 重拳或重脚
Knee Bazooka	→ + 中脚

必杀技

Sonic Boom	←蓄→ + 拳
Somersault Kick	↓蓄↑ + 脚

超必杀技		简易模式
Somersault Strike	↙蓄↘↙↗ + 脚	↓↘→ + AB
Sonic Hurricane	←蓄→←→ + 拳	↓↙← + AB



凯 Guy

特殊技

滑腿	↓ + 重脚
空摔投	跳跃中近身 + 重拳
三角跳	跳跃中靠近版边时→

必杀技

Hozanto	↓↙← + 拳
Bushin Senpuu Kyaku	↓↙← + 脚
Izuna no Hiji Otoshi	↓↘→ + 拳 + 拳
Bushin Izuna Drop	↓↘→ + 拳(近身) + → + 拳
Hayagake	↓↘→ + 脚
Hayagake: Kage Sukui	↓↘→ + 脚 + 轻脚
Hayagake: Kubikari	↓↘→ + 脚 + 重脚

超必杀技		简易模式
武神无双击(Lv3 发动)	→↘↓↙←→↘↓↙← + 拳	↓↙← + AB
武神八双拳	↓↘→↓↘ + 拳	↓↘→ + AB
武神刚雷脚	↓↘→↓↘ + 脚	←→ + AB



元 Gen

特殊技

空摔投	跳跃中近身 + 重脚
丧流	轻拳 + 重拳(仅限 A-Ism 和 V-Ism)
忌流	轻脚 + 重脚(仅限 A-Ism 和 V-Ism)

必杀技

百连勾	拳连按(仅限丧流)
逆泷	→↓↘ + 脚 + 脚连按(仅限丧流)
蛇穿	←蓄→ + 拳(仅限忌流)
徨牙	↓蓄↑ + 脚(仅限忌流)

超必杀技		简易模式
惨影(仅限丧流)	↓↘→↓↘→ + 拳	↓↘→ + AB
死点穴(仅限丧流)	↓↙←↓↙← + 拳	↓↙← + AB
蛇咬叭(仅限忌流)	↓↘→↓↘ + 脚	↓↘→ + AB
狂牙(仅限忌流)	跳跃中↓↙←↓↙← + 脚	跳跃中↓↙← + AB



バーディー

波迪 Birdie

特殊技

空摔投	跳跃中近身 + 重拳	

必杀技

Bull Head	←蓄→ + 拳	
Bull Horn	双拳或双脚按住蓄力后再放开	
Murderer Chain	方向键转一圈 + 拳	
Bandit Chain	方向键转一圈 + 脚	

超必杀技		简易模式
Bull Revenger	←蓄→←→ + 拳	←→ + AB
The Birdie(近)	↓↘→↓↘ + 拳	↓↘→ + AB
The Birdie(远)	↓↘→↓↘ + 脚	↓↙← + AB



アドン

阿顿 Adon

特殊技

空摔投	跳跃中近身 + 重拳或重脚	
Air Jaguar Kick	跳跃中 + 脚(仅限 X-Ism)	

必杀技

Jaguar Kick	←↓↙ + 脚(仅限 A-Ism 和 V-Ism)	
Jaguar Tooth	→↘↓↙← + 脚	
Rising Jaguar	→↓↘ + 脚	

超必杀技		简易模式
Jaguar Varied Assault	↓↘→↓↘ + 拳	↓↘→ + AB
Jaguar Thousand	Jaguar Varied Assault 中 + 拳	↓↘→ + AB + 拳
Jaguar Assassin	Jaguar Varied Assault 中 + 脚	↓↘→ + AB + 脚
Jaguar Revolver	↓↘→↓↘→ + 脚	↓↙← + AB(仅限 A-Ism)



かりん

神月 Karin

特殊技

空摔投	跳跃中近身 + 重拳或重脚	

必杀技

红莲拳	↓↘→ + 拳(可连续输入两次,之后可用拳或脚收尾)	
崩掌	→↓↘ + 拳	
烈残掌	←↓↙ + 拳 + 拳	
无尽脚	→↓↘ + 脚	
烈残破	↓↘→↗ + 脚	
荒返	方向键转一圈 + 脚	
夜叉返(上段)	↓↙← + 拳	
夜叉返(下段)	↓↙← + 脚	

超必杀技		简易模式
神月流 神扉开辟	↓↘→↓↘→ + 拳	↓↘→ + AB
神月流 皇王拳	↓↘→↓↘→ + 脚	↓↙← + AB

特殊技

滑腿	↓+重脚
空摔投	跳跃中近身+重拳

必杀技

Jigoku Scrape	↓↘→+拳
Shiraha Catch	→↓↘+脚
Yagura Reverse	←↓↙+脚
Butsumetsu Buster	方向键旋转一圈+拳
Daikyo Burning	方向键旋转一圈+脚
Tengu Walking	(被击飞时)←↙↓+脚

超必杀技		简易模式
Meido no Miyage	↓↘→↓↘→+拳	↓↘→+AB
Tenchusatsu	方向键旋转两圈+拳	↓↙←+AB



ソドム

索达姆 Sodom



ローズ

萝丝 Rose

特殊技

滑腿	↓+中脚
空摔投	跳跃中近身+重拳

必杀技

Soul Spark	←↙↓↘→+拳
Soul Throw	→↓↘+拳
Soul Reflect	↓↙←+拳
Soul Spiral	↓↘→+脚

超必杀技		简易模式
Aura Soul Throw	↓↘→↓↘+拳	↓↘→+AB
Aura Soul Spark	↓↙←↓↙←+脚	↓↙←+AB
Soul Illusion	↓↘→↓↘+脚	←→+AB

特殊技

滑腿	↓+轻脚
空摔投	跳跃中近身+重脚

必杀技

Bad Stone	↓↘→+拳
Fake Throw	↓↘→+Select(仅限 A-Ism 和 V-Ism)
Criminal Uppercut	↓↙←+拳
Ruffian Kick	↓↘→+脚
Knife Pickup	靠近刀时↓+三拳齐按
Knife Kougeki	持刀后↓↘→+拳
Bad Spray	被击飞后←↙↓+拳

超必杀技		简易模式
Final Destruction	↓↘→↓↘→+拳	↓↘→+AB
Dead End Irony	↓↘→↓↘→+脚	↓↙←+AB



コーディ

寇迪 Cody



ロレント

罗兰多 Rolento

特殊技

High Jump	或↓或↘ + ↖或↑或↗
Trick Landing	跳跃中↓ + 轻脚
滑腿	↓ + 重脚
空摔投	跳跃中近身 + 重脚

必杀技

Patriot Circle	↓↘→ + 拳(可连续输入三次)
Stinger	→↓↘ + 脚 + 拳或脚
Mekong Delta Attack	三拳齐按 + 拳
Mekong Delta Air Raid	↓↙← + 拳 + 拳
Mekong Delta Escape	↓↙← + 脚 + 拳或脚

超必杀技		简易模式
Take No Prisoners	↓↘→↓↘→ + 拳	↓↘→ + AB
Minesweeper	↓↙←↓↙← + 拳	↓↙← + AB
Steel Rain	↓↘→↓↘→ + 脚	←→ + AB



ミカ

米卡 R·Mika

特殊技

Flying Body Press	跳跃中←↓或→↓ + 重拳
滑腿	↓ + 重脚
空摔投	跳跃中近身 + 重或脚

必杀技

Flying Peach	↓↙← + 拳
Shooting Peach	↓↙← + 脚
Wingless Airplane	跳跃中→↘↓↙← + 脚
Paradise Hold	方向键旋转一圈 + 拳
Daydream Headlock	方向键旋转一圈 + 脚连按

超必杀技		简易模式
Beach Special	↓↘→↓↘→ + 拳	↓↘→ + AB
Moonsault Press	BS 中 + 拳 + 拳	↓↘→ + AB + 拳 + 拳
Missile Kick	BS 中 + 拳 + 脚	↓↘→ + AB + 拳 + 脚
Rainbow Hip Rush	↓↘→↓↘ + 脚	↓↙← + AB
Heavenly Dynamite	方向键旋转两圈 + 拳连按	←→ + AB



イーグル

伊荷 Eagle

特殊技

空摔投	跳跃中近身 + 重拳或重脚

必杀技

Canterbury Blue	↓↘→ + 拳
Manchester Black	↓↙← + 拳
St. Andrews Green	→↓↘ + 拳
Oxford Red	←↙↓↘→ + 脚
Liverpool White	↓↙← + 脚

超必杀技		简易模式
Manchester Gold	↓↙←↓↙← + 拳	↓↘→ + AB
Union Jack Platinum	↓↘→↓↘→ + 拳	↓↙← + AB



ダルシム

达希姆 Dhalism

特殊技

头槌	跳跃中↓ + 拳
脚钻	跳跃中↓ + 脚
滑腿	↓ + 脚
空摔投	跳跃中近身 + 重拳

必杀技

Yoga Fire	↓↘→ + 拳
Yoga Flame	→↘↓↙← + 拳(仅限 A-Ism 和 V-Ism)
Yoga Flame	←↙↓↘→ + 拳(仅限 X-Ism)
Yoga Blast	→↘↓↙← + 脚(仅限 A-Ism 和 V-Ism)
Yoga Blast	←↙↓↘→ + 脚(仅限 X-Ism)
Yoga Teleport	→↓↘或←↓↙ + 三拳齐按或三脚齐按

超必杀技		简易模式
Yoga Tempest	←↙↓↘→←↙↓↘→ + 拳	←→ + AB(仅限 X-Ism)
Yoga Inferno	↓↘→↓↘→ + 拳	↓↘→ + AB
Yoga Strike	↓↘→↓↘ + 脚	→← + AB
Yoga Stream	↓↙←↓↙← + 拳	↓↙← + AB



ザンギエフ

桑吉尔夫 Zangief

特殊技

Body Press	跳跃中↓ + 重拳
Diving Knee Drop	跳跃中↓ + 轻脚
Air Headbutt	跳跃中↑ + 重拳
Headbutt	→ + 重拳(仅限 X-Ism 和 V-Ism)
Russian Kick	↘ + 脚
空摔投	跳跃中近身 + 重拳

必杀技

Double Lariat	三拳齐按
Quick Double Lariat	三脚齐按
Banishing Flat	→↓↘ + 拳(仅限 A-Ism 和 V-Ism)
Banishing Flat	→↘↓ + 拳(仅限 X-Ism)
Screw Pile Driver	方向键旋转一圈 + 拳
Atomic Suplex	(近身时)方向键旋转一圈 + 脚
Flying Power Bomb	(远离对方时)方向键旋转一圈 + 脚

超必杀技		简易模式
Final Atomic Buster	方向键旋转两圈 + 拳	↓↙← + AB
Aerial Russian Slam	↓↘→↓↘ + 脚	↓↘→ + AB



E.本田

本田 E·Honda

特殊技

Sumo Press	跳跃中↓ + 轻脚
Harai Geri	→ + 重脚
空摔投	跳跃中近身 + 重拳

必杀技

百裂张手	拳连按
超级头突	←蓄→ + 拳
超级百贯落	↓蓄↑ + 脚
大银杏投	方向键旋转一圈 + 拳

超必杀技		简易模式
鬼无双	←蓄→←→ + 拳	↓↘→ + AB
富士岗	←蓄→←→ + 脚	↓↙← + AB
大蛇碎(Lv3 发动)	方向键旋转两圈 + 拳	←→ + AB



ブランカ

布兰卡 Blanka

特殊技

Rock Crush	近身←或→ + 中拳
Amazon River Run	↘ + 重拳
空摔投	跳跃中近身 + 重拳或重脚

必杀技

Electric Thunder	拳连按
Rolling Attack	←蓄→ + 拳
Vertical Rolling	↓蓄↑ + 脚
Backstep Rolling	←蓄→ + 脚
Surprise	←或→ + 三脚齐按

超必杀技		简易模式
Ground Shave Rolling	←蓄→←→ + 拳	↓↘→ + AB
Tropical Hazard	蓄↘↙↗ + 脚 + 拳或脚连按	↓↙← + AB + 拳或脚连按



ディージェイ

迪杰 DeeJay

特殊技

空摔投	跳跃中近身 + 重脚

必杀技

Air Slasher	←蓄→ + 拳
Double Rolling Sobat	←蓄→ + 脚
Machine Gun Uppercut	↓蓄↑ + 拳连按
Jackknife Maximum	↓蓄↑ + 脚(仅限 X-Ism 和 V-Ism)

超必杀技		简易模式
Sobat Carnival	←蓄→←→ + 脚	←→ + AB
Sunrise Theme	蓄↘↙↗ + 脚	↓↙← + AB
Climax Beat	↙蓄↘↙↗ + 拳	↓↘→ + AB

特殊技

Chokka Rakushu	←或→ + 轻脚
Engekishu	→ + 重脚
空摔投	跳跃中近身 + 重脚

必杀技

烈火拳	↓↘→ + 拳(可连续输入三次)
炽焰脚	←↓↙ + 脚
裂风脚	←↙↓↘→↗ + 脚(仅限 X-Ism 和 V-Ism)

超必杀技		**简易模式**
烈火神拳	↓↘→↓↘→ + 拳	↓↘→ + AB
炽焰连脚	↓↙←↓↙← + 脚	↓↙← + AB
龙颚碎	↓↙←↓↙← + 拳	←→ + AB



フェイロン

飞龙 Fei-Long



サンダー・ホーク

飞鹰 T·Hawk

特殊技

Body Press	跳跃中↓ + 重拳
空摔投	跳跃中近身 + 重拳

必杀技

Condor Dive	跳跃中↓↘→ + 拳
Tomahawk Buster	→↓↘ + 拳
Condor Spire	←↓↙ + 拳(仅限 A-Ism 和 V-Ism)
Mexican Typhoon	方向键旋转一圈 + 拳

超必杀技		**简易模式**
Raging Typhoon	方向键旋转两圈 + 拳	↓↙← + AB
Canyon Splitter	↓↘→↓↘→ + 拳	↓↘→ + AB

特殊技

空摔投	跳跃中近身 + 重拳或重脚

必杀技

Spiral Arrow	↓↘→ + 脚
Cannon Spike	→↓↘ + 脚
Spin Kunckle	→↘↓↙← + 拳(仅限 A-Ism 和 X-Ism)
Hooligan Combination	↙↓↘→↗ + 拳 + 拳或脚
Cannon Strike	向前方跳跃时↓↙← + 脚(仅限 V-Ism)
Cannon Revenge	↓↙← + 拳(仅限 V-Ism)

超必杀技		**简易模式**
Spin Drive Smasher	↓↘→↓↘ + 脚	↓↘→ + AB
Reverse Shaft Breaker	↓↙←↓↙← + 脚	↓↙← + AB
Killer Bee Assault	↙蓄↘↙↗ + 脚	←→ + AB(Lv3 发动)



キャミィ

嘉米 Cammy



ユーリ

朱丽 Juli

特殊技

Falling Arc	→+轻脚	
空摔投	跳跃中近身+重拳或重脚	

必杀技

Sniping Arrow	↓↘→+脚	
Cannon Spike	→↓↘+脚	
Spin Kunckle	→↘↓↙←+拳	
Psycho Charge Beta	三脚齐按(仅限双人模式)	

超必杀技		简易模式
Reverse Shaft Breaker	↓↙←↓↙←+脚+脚连按	↓↙←+AB+脚连按
Spin Drive Smasher	↓↘→↓↘+脚	↓↘→+AB

双人超必杀技

Psycho Rolling	↓↘→↓↘→+拳	→←+AB(仅限双人模式)
Death Cross Dancing	轻拳+轻拳+→+轻脚+重拳	←→+AB(仅限双人模式,Lv3发动)



ユーニ

朱妮 Juni

特殊技

Falling Arc	→+轻脚	
空摔投	跳跃中近身+重拳或重脚	

必杀技

Spiral Arrow	←蓄→+脚	
Cannon Spike	↓蓄↑+脚	
Mach Slide	↓↘→+脚	
Hooligan Combination	↓↘→↗+拳+拳或脚	
Earth Direct	方向键旋转一圈+拳	
Psycho Charge Alpha	三拳齐按(仅限双人模式)	

超必杀技		简易模式
Psycho Streak	←蓄→←→+拳	↓↘→+AB
Spin Dive Smasher	↙蓄↘↙↗+脚	↓↙←+AB

双人超必杀技

Psycho Rolling	↓↘→↓↘→+拳	→←+AB(仅限双人模式)
Death Cross Dancing	轻拳+轻拳+→+轻脚+重拳	←→+AB(仅限双人模式,Lv3发动)



バイソン

拜森 Balrog

特殊技

空摔投	跳跃中近身+重拳	

必杀技

Dash Straight	←蓄→+拳	
Dash Ground Straight	←蓄↘+拳(仅限A-Ism和V-Ism)	
Dash Uppercut	←蓄→+脚	
Dash Ground Uppercut	←蓄↘+脚(仅限A-Ism和V-Ism)	
Turn Punch	三拳齐按或三脚齐按,再放开	
Buffalo Head	↓蓄↑+拳(反击专用,仅限A-Ism和V-Ism)	

超必杀技		简易模式
Crazy Buffalo	←蓄→←→+拳	↓↘→+AB
Gigaton Blow	←蓄→←→+脚	↓↙←+AB(Lv3发动)



バルログ

巴洛克 Vega

特殊技

攀网	↓蓄↑+三脚齐按(仅限西班牙场地)
Ushiro Geri	→+重脚
滑腿	↓+重脚
三角跳	跳跃中靠近版边时→
空摔投	跳跃中近身+重拳或重脚

必杀技

Roling Crystal Flash	←蓄→+拳
Sky High Claw	↓蓄↑+拳
Scarlet Terror	蓄→+脚(仅限 V-Ism)
Fly Barcelona Attack	↓蓄↑+脚+拳
Barcelona Izuna Drop	↓蓄↑+脚+近身+重拳

超必杀技		简易模式
Rolling Barcelona Atk	↙蓄↘↙↗+脚+←或→+拳	↓↘→+AB+←或→+拳
Scarlet Mirage	←蓄→←→+脚	←→+AB
Red Impact	←蓄→←→+拳	→←+AB(Lv3 发动)



サガット

沙盖特 Sagat

特殊技

空摔投	跳跃中近身+重拳

必杀技

Tiger Shot	↓↘→+拳
Ground Tiger Shot	↓↘→+脚
Tiger Blow	→↓↘+拳(仅限 A-Ism 和 V-Ism)
Tiger Uppercut	→↓↘+拳(仅限 X-Ism)
Tiger Crush	→↓↘+脚(仅限 A-Ism 和 V-Ism)
Tiger Knee	↓↘→↗+脚(仅限 X-Ism)

超必杀技		简易模式
Tiger Genocide	↓↘→↓↘+脚	←→+AB
Tiger Cannon	↓↘→↓↘→+拳	↓↘→+AB
Tiger Raid	↓↙←↓↙←+脚	↓↙←+AB
Tiger Charge	↓↘→+Select(仅限 A-Ism)	



ベガ

维加 M·Bison

特殊技

滑腿	↓+重脚
空摔投	跳跃中近身+重拳

必杀技

Psycho Shot	←蓄→+拳(仅限 A-Ism 和 V-Ism)
Psycho Crusher	←蓄→+拳(仅限 X-Ism)
Double Knee Press	←蓄→+脚
Head Press	↓蓄↑+脚
Somersault Skull Diver	↓蓄↑+拳+重拳
Bison Warp(前移)	→↓↘+三拳或三脚齐按
Bison Warp(后移)	←↓↙+三拳或三脚齐按

超必杀技		简易模式
Knee Press Nightmare	←蓄→←→+脚	↓↘→+AB
Psycho Crusher	←蓄→←→+拳	↓↙←+AB



杀意隆 EvilRyu

特殊技

锁骨割	→+中拳
锁骨碎	→+重拳(仅限 X-Ism)
空摔投	跳跃中近身+重拳

必杀技

波动拳	↓↘→+拳
灼热波动拳	←↙↓↘→+拳
豪升龙拳	→↓↘+拳
龙卷旋风腿	↓↙←+脚
空中龙卷旋风腿	跳跃中↓↙←+脚
阿修罗闪空(前)	→↓↘+三拳或三脚齐按
阿修罗闪空(后)	←↓↙+三拳或三脚齐按

超必杀技		简易模式
瞬狱杀(Lv3 发动)	轻拳+轻拳+→+轻脚+重拳	→←+AB
灭杀豪升龙	↓↘→↓↘+脚	↓↙←+AB
真空波动拳	↓↘→↓↘→+拳	←→+AB
真空龙卷旋风腿	↓↙←↓↙←+脚	↓↘→+AB



阴 Yun

特殊技

Rolling Kyaku	→+轻脚
Raigeki Shu	跳跃中↓+轻脚
空摔投	跳跃中近身+重脚

必杀技

绝招步法	↓↘→+拳
铁山靠	→↓↘+拳
虎扑子	↓↙←+拳
穿弓腿	↓↘→+脚
前方转身	→↘↓↙←+脚

超必杀技		简易模式
扬炮(Lv3 发动)	↓↙←↓↙←+拳	←→+AB
枪雷连击	↓↘→↓↘→+拳	↓↘→+AB



真希 Maki

特殊技

空摔投	跳跃中近身+重拳或重脚

必杀技

拳头	↓↘→+拳
驱疾	↓↘→+脚+脚
逆驱疾	↓↙←+脚+脚
天狗倒	跳跃中→↘↓↙←+拳
烈风脚	三脚齐按
Hassou Kyaku	跳跃中背靠版边↓↙←+拳
Reppuu Kyaku	跳跃中背靠版边↓↙←+脚

超必杀技		简易模式
武神刚雷破	↓↘→↓↘→+拳	↓↘→+AB
铁心崩	↓↘→↓↘→+脚+脚	↓↙←+AB+脚
戏天狗	方向键旋转两圈+拳	←→+AB
空中戏天狗	跳跃中方向键旋转两圈+拳	跳跃中←→+AB

注:真·维加和真·豪鬼出招与普通一样。

逆転裁判3

以逆转系列为基础的掌机AVG专区，为大家奉献有关逆转等AVG游戏的业界最新动态、攻略研究、同人赏文、剧情分析、汉化技术等一系列精彩栏目，让大家真真切切地感觉和享受到AVG的乐趣，让快乐游戏与您同在：)

合作网站：逆转 A.C.E 站

版　　主：nakazawa

http://saiban.51.net

逆転裁判

逆转 A.C.E 站：www.nzace.com

本站以建设成为逆转裁判系列为基础的AVG综合站为目标而发展，依靠着众多逆转Fans为主的站友们的支持，本站以下属的A.C.E创作小组为依托，除了撰写攻略研究稿件、动漫同人文、电子杂志的开发外，同时也还有汉化工作的进行。在前身“逆转中国”的逆转裁判专题站的基础上，现在也正慢慢朝着全面AVG领域的规模发展着，也为着AVG这个优秀但在中国却叫好不叫座的游戏类型的普及而尽自己的一份力。

侦探学园 Q2

挑战终极诡计完全对白攻略(二)



机　　种:GBA
厂　　商:KONAMI
游戏类型:AVG
发 售 日:2004 年 3 月 4 日

文/血花♂★ nakazawa

第二章 不在场证明的死角



惠:大家都收到数马的礼物了吗?

休:嗯!收到了!是欧洲古城的模型。这段时间我觉得团老师的课有趣了。能马上去欧洲旅行太棒了。

金太:搞不明白有钱人的想法,不过还是要翘一下拇指。

流:非常小巧玲珑。

数马:各位早上好,喜欢我的礼物吗?虽然是模型,但是当地的历史名产,很有收藏价值。

惠:我感觉和普通的特产不一样。

流:谢谢你的礼物。

数马:哎,要是休和金太也能知道这个礼物的历史价值就好了……

休:我说数马,这个多少钱?要上千吧?

金太:人家数马可是有钱人。

数马:喂喂喂……

本乡:喂!你们在作什么?全体起立!今天由我本乡老师来上课!大家要坚持到最后!

本乡:100 分。好,干得不错,天草和鸣则 2 位(也)是 100 分。好了下课,起立!

金太:终于下课了!我们去吃牛扒吧。

数马:啊……那家店不错。

流:只有味道还马马乎乎。

惠:女孩子不喜欢那种地方的。

金太:哦是吗?那么你呢,休?

休:我去!我去!我最喜欢那家店了!

金太:好,决定了,我和休去!侦探就是要有哪儿都能刷胃的胸怀。

惠:强词夺理……

授业后的下课时间

惠:各位听说了最近的马路妖魔事件吗?

金太:知道啦。专门瞄准女孩子,不能原谅的家伙呢!

休:哎?马路妖魔!什么什么?居然会有那样的事?

数马:不是吧?你居然不知道?连小学生都知道……

流:休,你有空最好还是多看看报纸,孤陋寡闻的家伙。

休:那算了,那么小的字我看着就睡着

了，还看什么啊。不过话说回来，那个什么马路妖魔被捉住了吗？

金太：哼！我一定用这双手擒住他！

数马：这样的事应该不用推理的吧？可能不需要咱 DDS 出面了。

团：呵，不，那可未必哦。

休：啊！团老师好，你对此也有兴趣？

团：我当然关心了。预防犯罪，消灭罪犯是我们作为侦探的职责。况且听说这个案件警方也难以解决，最近也向 DDS 发出了求援。

休：啊，真的吗？到了那个时候我也要出力啦！

团：当然，我现在正是要来把案子委托给 Q 班的各位。所以休，你最好还是多读一读报纸。

马路上



休：听说连警方也对马路妖魔束手无策。

流：像马路妖魔这样的难抓吧，毕竟留下的证据少。

数马：不知道他的动机，也不知道他下一个要袭击谁。

金太：是啊是啊，说不准小惠也很危险。

惠：哎？我？

流：是啊，小惠也要小心点好。

休：嗯！女人就算被袭击也不奇怪，尤其像小惠。

惠：喂！休，你在想什么混帐事啊？

休：没没，袭击小惠的犯人也是蛮有品位的。

惠：休！！！

休：对不起，对不起！当我没说。

数马：你们胡搞什么啊？

金太：喂！休！危险！后面有人！

休：糟了，撞到人了……你没事吧？

千晶：啊，没关系。

惠：都是休挡着道的关系。

休：都怪小惠追着我打。

千晶：不，是我自己不小心。

金太：哎？你不是千晶吗？

千晶：是远山君啊。太巧了，居然在这里遇见。

流：金太的朋友？

休：莫不成是金太的朋友？啊别揍我！

金太：是我打工时认识的。

千晶：我叫岩泽千晶，请多关照。

休：啊，请多关照。我是休，这是惠、数马、流。

数马：这么说千晶小姐也是在工地打工的？

休：哎？看不出啊，这么瘦弱的身体原来力大无穷。

金太：不是的，别乱说。有次我在打工途中擦伤，流了很多血，幸好当时千晶路过。当时她的手绢我还没还呢。

惠：啊，男孩子马马虎虎地可不行哦！

千晶：没关系。

金太：抱歉，我洗了一定还你。

千晶：手绢几时还都行。

休：……千晶小姐被袭击也不奇怪啊。

惠：休！！！你想再被我揍吗？

休：啊，请便。

千晶：请问那个被袭击是怎么回事？究竟……

金太：啊，别在意他说的话。

千晶：是不是最近很猖狂的马路妖魔？

金太：说起来，千晶住的涉屋街离案发现场很近，没关系吧？

千晶：啊，是的。不过这种关头，还是有点担心的。要是有陌生男人向我打招呼我会

吓一跳的。

休：哎，千晶小姐那么可爱说不定会被袭击的哦。

千晶：哪有，我觉得小惠比我可爱。

惠：是吗？

数马：这个是外交辞令，嘿嘿……

千晶：况且打招呼的陌生男人也未必是要侵犯我……

数马：比方说怎么样的人？

千晶：比方要找摄影题材的人啦。

流：这条街上以年轻人居多，所以那样的人也很多。

数马：也有演艺圈的星探吧？

千晶：嗯，那样的人也是有的。

休：演艺圈的星探？厉害！

数马：也许只是自称是星探哦。

金太：说不定是马路妖魔，也可能化装成阴阳师的样子。

千晶：放心，我不会和可疑的人搭讪的。

金太：如果有什么危险就喊我们，我们一定会相救的。

休：是的，我们能保护你！

千晶：谢谢远山，还有各位朋友们。对不起一下子说了那么多，那么告辞。

金太：好的，手绢下次还！



公园里传来女人的尖叫，一个黑影阴险地说：

嘿嘿嘿嘿嘿，怎么样？知道颜色了?！谁让你无视我的存在?！我因此袭击你！你们都是畜生！嘿嘿嘿，今天我稍稍开心些了，但是这一切还没完，怎么还磨磨蹭蹭的？必须快些了哟！

休：早上好，大家现又在议论什么啊？

金太：当然是昨晚的案子。

流：马路妖魔又犯案了，这次地点是在运动公园里。

数马：其使用的凶器据说是用小刀一类的东西。这回已经是第四名受害者了，但还没有什么生命危险。

休：哎……

惠：早上新闻讲了。你又没看？

休：……这个，报纸看是看了。

数马：哪个报纸？报纸上也有啊。

休：实际上早上起来晚了，只看了漫画和电视节目表……

金太：这样不行哎。团老师来了！

团：Q 班的各位同学都听说昨天的事了吧？

数马：嘿嘿，除了一个人。

团：警方已经正式向 DDS 求援此案。

惠：就是说……

团：嗯，Q 班的各位要将卑劣的马路妖魔抓获。

流：那么，警方发现什么线索没？

团：这次事先在现场预设了摄像头，所以拍下了当时情况的画面。当然警方也不是喝稀饭的。嫌疑人圈定在了几个人的范围里。然后当时照片里的男人和其中之一的体格很相似。

流：可是这样的照片不能作为关键证据吧？

惠：那个嫌疑犯是什么样的人？

团：濑野正太郎，职业是某杂志的自由撰稿人。

数马：但是如果嫌疑犯已经找到了，不是就没有我们的戏份了？

金太：怎么样都行。让警察逮住他让他招供？

团：总之不要一意孤行，有不行的地方请教警方。加油吧。

金太:可是不管怎么说,那样危险的一个家伙。居然还逍遥法外地游走在大街上。这能让住在那附近的女性们放心吗?

休:哈哈哈,金太在担心昨天我们遇到的千晶了?

金太:啊,我的确是有些放心不下她呢。

流:金太,担心她的话就到她那去看看。搜集情报的工作就交给我们做好了。

金太:流,谢谢!那就拜托你们了!

休:我也去,金太一个人我不放心。

金太:为什么我一个人你不放心?

惠:你是因为千晶可爱才要跟得去的吧?

休:啊,不不,没有那回事!小惠也来吧,女孩子在一起比较好。

惠:那好,我、休、金太 3 个人先去千晶那里。案子是在她家附近发生的,或许她还知道些什么来着。

数马:好的,那我和流去警察那里。

流:好,稍后会合。

休:嗯,明白!

休一行三人来到千晶家附近

休:就在这等了。

惠:看,千晶来了。

千晶:对不起,我晚了。你们有什么事吗?

金太:没什么事,只是担心千晶。

千晶:是因为昨晚马路妖魔再次出现啊。我会小心的。麻烦你们了。

金太:迄今为止,受害者都是可爱的女孩子。我担心千晶遭袭击。

千晶:谢谢,我确实有点慌。

惠:在凶手抓住前晚上最好不要出去。

金太:真要出去的话叫上我,我做你的肉盾!

千晶:好的呀。

休:对了,千晶,如果可以的话我想问件事。

千晶:什么?

休:你认识濑野正太郎这个人吗?

千晶:濑野正太郎?这个名字好象在哪里听到过。

金太:不会吧?

千晶:觉得很耳熟,是谁呢?

休:啊,没关系,随便问问,想不起来也没关系。

金太:(喂!休!这个可不是儿戏。她听到过嫌疑犯的名字,这个不是很让人吃惊吗?)

休:(但是现在也不能告诉她他就是嫌疑犯。)

惠:(是的,还是保持沉默。等流他们的情报来了再问也不迟。)

休:(只有这样了。)

千晶:你们在说什么悄悄话呢?

金太:啊,没什么,别在意。

休:对了,千晶今天有什么安排吗?

千晶:不,没什么。

惠:马路妖魔在流窜,还是不要外出的好。

千晶:嗯,好的。

金太:我送你回家好吗?

千晶:谢谢,不过我想大白天的应该没事。

金太:我还是不放心啊。让我送你吧。

千晶:没关系的。那么,告辞了。

惠:到底还是有点不放心的。

金太:为了让千晶早些安心。我们加油吧!

数马:各位。

流:抱歉来晚了。

休:辛苦了,警察那边怎么样?

流:我就开门见山地说了。最大的嫌疑犯:濑野正太郎,24 岁,杂志的撰稿人。

数马:虽说是这样,也不是写得很好的样子。网上搜索他的作品,什么也没找到。总是在街上以采访为名搭讪年轻女子。

流：总是到最后惹出麻烦。警方也想快点逮住他。

金太：那样的家伙啊。警方为什么还不抓他呢？

数马：就昨晚的案子来说，他有有力的不在场证明。

惠：因此警方才拜托DDS。

休：那么我们到现场看看，说不定有什么线索。

流：是的，先到现场——运动公园看看吧。

移动到运动公园

休：这就是昨晚的案发现场运动公园吗？

流：似乎警方已保护了现场。

金太：嗯？怎么那么吵？

惠：有个女人不知道在和警察吵什么。

若杉：警方在做什么？

警察：我不是说了我们在调查！请不要妨碍搜查工作！

若杉：妨碍？我只是……

休：请问……

若杉：抱歉，我正在和警察说话。

金太：别激动。

数马：如果和警察喋喋不休的话会被认为是妨碍公务的。

警察：是的！你们也是来这样的吗？

休：恕我们打扰了！

若杉：喂，警察这边已经行不通了！

金太：为什么要顶撞警察呢？

若杉：警方还没抓住马路妖魔。

数马：胡闹，警方正在抓捕中。

若杉：再这样慢吞吞的话只会让遇害者人数增加。

惠：我想不是慢吞吞吧……不过想着快点解决案子，本意也是好的。

休：实际上我们也在调查这个案子。可以的话想问你点事。

若杉：好吧，想问什么就问吧。我叫若杉美纪。

询问

1. 在和警察说什么？

若杉抱怨警方连凶手的身份都没搞清。

2. 当事人？

昨晚的被害者是若杉的妹妹。

引出话题认识犯人吗？

3. 认识犯人吗？

若杉妹妹曾经遭到濑野正太郎的纠缠，遭拒绝后每次看到她就以敌意的眼光看着她。因此若杉认为犯人一定是他。

询问完毕后Q侦探们离开了公园

金太：那个濑野越来越可疑了。

休：首先我们还是要问问他本人。

数马：那的确是首先要做的。哎？前面怎么那么吵？

惠：女孩子们好象在被一个男的纠缠。

濑野：怎么样？报酬很高的，为什么要拒绝呢？只是用来采访，接受吧！

流：采访的麻烦？莫非？

金太：虽然不知道发生了什么事，但是那个男的在骚扰女孩子。

濑野：喂，那边的。给我做一次采访好吗？

休：啊？我？啊哈哈，我不会啊。

濑野：不是你，是那边的女孩子。

惠：我？

濑野：我是作家濑野正太郎，正在做女性杂志的内容采访。这个是我的名片。

濑野：我说，如果可以的话，我们边吃饭边聊聊最近的流行话题。怎么样？

休：你请客吗？

濑野：什么啊。我在和那个女孩子说话，别插嘴！

惠：这个不好办啊。突然说要采访……

濑野：别推辞好吗？如果不去吃饭去咖

啡店喝点甜的？

数马：这个采访听起来怎么像拐骗似的？

金太：太可疑了啊，看起来不象女性杂志的作者啊。

濑野：喂！那边的！你给我听着，我是杂志的撰稿人！你想说像我这样写出美文的人很可疑？不肯就直接回绝好了！

流：和传闻一样啊。

休：好了濑野先生，先不说这个。想问你几个问题。你还记得若杉小姐吗？

濑野：若杉？啊，被马路妖魔袭击的女子其中之一吧？警察盘问我的时候知道的，你们……不会是警察吧？

休：我们是侦探俱乐部的，正在调查这个案子。

濑野：啊？你们想知道我和案子有没有关系？

金太：是那样。

濑野：真麻烦，我说了，我不是那个连续犯案的马路妖魔。因为那个证据，警察不可能逮捕我。昨晚我是不可能犯案的。案发的8点，我在公园的另一侧遇到了点事故。

休：同一个公园？

濑野：虽然是，但公园大着呢，从一端到另一端要走10多分钟。这个可是有证人证明的。不信就去公园问问。

休：换言之，有不在场证明。

濑野：是的，明白了？算了，我也没心情找素材了。再见！

数马：我觉得嫌疑犯可能不是一个人。

休：还是再调查调查。

移动到公园南门

休：好大的公园！慢慢走吧。

惠：从这里到昨天的案发现场要走30分钟。

流：如果濑野昨晚真的在这里遇到事故的话，确实有不在场证明。

金太：在这附近玩的人似乎也没注意到这一切。

数马：现场离这太远了。

休：入口也是禁止车辆入内的。

金太：那么，自行车能不能进来？

惠：这里连自行车都是不能进来的。

数马：所以呢。网上也称赞这里可以让孩子们安心玩耍。

流：向那些跳街舞的人打听打听吧，那些人应该常在这里玩的。

数马：是的。说不定看到过昨天的濑野说的事故。

休：抱歉，想问你点事。

饭田：什么事？我是这个街舞队的代表饭田佑斯。

询问

1. 你们在做什么？

做着每天例行的街舞。

2. 昨天的事故

原来饭田也是当事人之一。当时去买饮料的时候(8点05分)撞上了横冲来的练习中的濑野，濑野被撞翻了。饭田和濑野被急救车拉走。(闪光　救急车)到了医院检查并无大碍。

引出话题濑野在练习什么？

3. 濑野在练习什么？

濑野在练习滑板（闪光 スケートボード），但是玩得并不好。

调查

1. 球鞋

(闪光　ランニングシューズ)

2. 草丛里的自行车

(闪光　自転车)

3. 下水道盖子

(闪光　マンホール)

4. 右上角的车辙

很像滑板的车辙？(闪光　车轮のあと)

引出话题自行车

对话

4. 自行车

是街舞队成员以前的，但是钥匙掉了。

（闪光 证物更新：鍵のかかった自転车）

前往涉屋街

休：哎？前面真吵。

金太：啊？那不是濑野和若杉吗？

若杉：我知道是你袭击了我妹妹。

濑野：够了！为什么我要做那种事呢？

若杉：你有那样的动机的吧。我妹妹拒绝了你的杂志的采访要求而接受了其他杂志的。

濑野给了若杉一个耳光



休：啊，濑野先生打了若杉的耳光。

金太：喂！混蛋！你怎么能打女人！

濑野：可恶的女人！

金太：就算那样，男人也不能打女人！

濑野：哼哼，你们，确认了我的不在场证明了？

流：确实如你所言有目击证人。

濑野：所以我不是犯人，我有不在场证明。

若杉：但是，不是你还是谁？！

濑野：你还想以犯人称呼我吗？那就解释下我的不在场证明，如果不能解释我就控告你诽谤罪！

数马：金太不知道？诽谤就是损坏名誉。

流：诽谤会被定罪的。说话还是谨慎些。

休：虽然不能确定濑野先生是不是犯人，但大致可以说明那个不在场证明不能成立。

金太：什么？快点说明吧！

开始第一阶段推理

1. 上锁的自行车(鍵のかかった自転车)

2. 滑板(スケートボード)



休：首先要说明的是：严格说来犯人犯案时间并不是完全和濑野先生发生事故的时间一致。

流：犯罪时刻是8点，这有摄像头为证。

休：而据饭田说的，他撞上濑野先生是8点05分之后。

数马：有大约5分钟的空白。

濑野：那又怎么样？5分钟能从犯罪现场赶到那吗？

休：确实，公园很大，从现场到濑野先生那步行要大约30分钟。直行的话有池塘，行不通。跑得再快得人10分钟内也跑不到。

濑野：是啊，所以不在场证明可以成立了。

休：但是用自行车5分钟足够了。

濑野：瞎扯吧？我哪来得自行车？我是踏滑板来的。这个你们应该从目击证人那调查到了吧？

休：大概是那样。不过就算没有准备也没关系。

金太：喂！休！难道不是用自行车的吗？

休：只要能用，就算不是自己的东西也没关系。公园里有车。

惠：啊？难道是树丛里的？

休：濑野先生事前确定那有遗弃的车，用完后又放回了原处。

金太：等一下，那车不是上锁了吗？

休：上锁的只是前轮而已。另外用那种方法的话还是可以的：濑野在自行车的前轮下垫上了滑板。

金太：这和饭田说的滑板的证词一致。

休：撞倒饭田也是故意的，为了留下不在场证明。

濑野：呵呵呵呵，有趣。但是就算那样也不能说我是马路妖魔吧？没有不在场证明也不能证明我是犯人吧？

金太：那个，摄像头拍下了……

濑野：那个啊，新闻也说了。夜间摄的照片那么模糊作为证据有说服力吗？

金太：这个……休，你怎么不说话？

休：不行，金太，确实如他所说。

流：确实，即使能说明他可能犯罪，也不能证明他就是犯人。

濑野：哈哈，怎么样？没有证据就不要说别人是犯人！啊，真晦气，我回去睡觉了，告辞！

若杉：谢谢你们揭穿了他的不在场证明，我说什么都是空口无凭。

休：其实我们也没有证据。

数马：根据统计，凡是强调自己不在场的人都很可疑，他们基本上都和案子有关系。

惠：不过，濑野先生还不一定是罪犯呢。快去找证据吧！

流：是啊，大家齐心协力，找出关键证据吧！

休：若杉小姐为什么认为他是犯人呢？

若杉：说过了，濑野记恨妹妹拒绝他的采访要求。特别是妹妹接受了其他杂志的要求（闪光 少女向け杂志），于是恼羞成怒。这个女性杂志……

休：等等，让我看看，什么什么？

若杉：要刊登妹妹的那页，每次都会刊登2到3个街上采访的女子。

惠：我看了也明白了……原来都是马路妖魔手下的受害者。

休：怎么了，小惠？

惠：请看上面登的这个女孩子。

金太：哎？不是千晶吗？

休：真的，拍这种照片看上去有点难为情。

数马：那样说起来。千晶确实说过有杂志找过她。

若杉：这前面一期登的是我妹妹。

惠：果然，但不只是若杉的妹妹。根据我的记忆，那个犯人袭击的都是上面刊登的人。前一期是，再前一期也是。不会记错的。

流：等一下，这个袭击的顺序是？

惠：按杂志刊登的顺序。

休：那么，上次是若杉的妹妹。

数马：也就是说……

金太：下一个被袭击的是——千晶！决不能让他得逞！



马路妖魔：这群小鬼，没想到观察异常敏锐。不过这次的不在场证明将是完美的，他们绝对不可能揭穿。好，下一个目标是岩泽千晶吧？尽敢拒绝我的采访接收别的杂志的，绝对不原谅！接受我正义的制裁下地狱受苦吧！嘿嘿嘿！！！

休：快去和千晶碰面的地方吧，不然就晚了。社团活动的关系，每周的今天她都会晚回家吧。

金太：所以今天我们一定要送她回家。

流：我也认为那是明智之举。犯人连续

袭击的可能性很高。

惠：电话里千晶还说了什么？

金太：她说是有姓濑野的人纠缠过她要做采访，不过她不能确定他是不是叫濑野正太郎。

数马：告诉他别接近那个人比较好。

流：如果千晶没到我们还要等。

休：不过已经5点了，快到时间了。

千晶：啊，远山君！

金太：千晶，让你久等了……

休：啊，路上突然冒出一个人！

流：是马路妖魔！拿着刀！卑鄙！



千晶：呀！

金太：畜生！接招！你这个家伙！

马路妖魔：哇！

休：好！沙袋砸中他了！

马路妖魔：可恶！这个是什么?！

数马：沙袋里的沙漏出来洒到他脸上了。

金太：这个是远山的看家本领！啊！千晶她……

惠：她倒下了。

流：似乎是被犯人撞倒了。

数马：刀没有伤到她。

休：好！把犯人抓住就彻底OK了！

马路妖魔：畜，畜生！

金太：混蛋！别跑！

休：我和金太去追他，你们照顾千晶！

惠：知道了！交给我们，放心好了！

金太：那个犯人似乎对这一带很熟悉，逃得很快。

休：道路复杂，小心迷路！等一下！这个不是你砸他的沙袋吗？（闪光 命中**したキンタの**袋）要不是这个，千晶就要被犯人刺伤了。

金太：对的！说不定犯人因为这个受伤，这样就好对付了！

休：不怕一万就怕万一。能找到蛛丝马迹兴许就能证明犯人的身份！

金太：让我想想我们该怎么做。不好办啊，犯人对这一带的复杂地形很熟悉。

休：你不是对地形很有直觉的吗？

金太：我也有迷糊的时候啊！幸好一路追来没跟丢。

休：但是，犯人腿脚应该没有那么快啊。

金太：是啊，犯人的运动能力应该也是常人的水平。可以肯定犯人逃到了这里。但这里是那种很容易看漏的地方。

休：是啊，铁丝网后还有路。那后面是？

金太：似乎是工厂。不过已经成为了不能使用的废弃地了。门是关着的，想从这里过也不可能啊，翻过铁丝网更难了。

休：莫非是在附近为逃走做过什么准备？至少看到了犯人的长相了吧，金太？

金太：不，只是背影……

休：袭击千晶时金太的衬衫将他的脸遮住了。

金太：可惜啊！虽然知道犯人是濑野。

休：要是看到那是濑野的脸就好办了。

金太：对了，千晶怎么样了？我有点担心。我想有有他们在应该没事。

休：快点回到大家那看看千晶吧！摔倒的时候撞到头了吗？

千晶：没事！倒是远山君你们没事吧？

休：放心，我们安然无恙，只是追犯人很累。

金太：真的没事？要不叫一辆救护车？

千晶：放心，完全没有受伤。让大家担心了。

千晶：远山君谢谢你。都是你扔的沙袋救了我，你真棒！



惠：对了，犯人怎么样了？

休：抱歉，犯人逃了，长相也没看见。对了，千晶看到了他的长相了吗？

千晶：抱歉，当时太紧急没看见。

金太：那种情况下也没办法啊。

惠：差不多该通知警方布置了。

流：将附近道路完全戒严，仔细点应该能将犯人抓到。

数马：告诉他们对有交通工具的人要仔细盘问。能从四肢发达头脑简单的金太手上逃走，应该是有交通工具的。

休：我们也怀疑犯人是不是为逃跑准备了什么交通工具。

若杉：哎？这不是休君和伙伴们吗？

休：啊，若杉小姐，真是巧。

若杉：发生什么了？那里似乎设了关卡。

流：岩泽千晶小姐遭到了马路妖魔的袭击。

若杉：哎？何时的事？

千晶：和大家相约的时间是5点，应该就是5点左右吧。

金太：幸好我们将他击退千晶才平安无事。

若杉：那么说你看到犯人的长相了？是濑野吗？

休：不仅没看到脸，还让他跑了。

流：说濑野是犯人还为时过早。

流：仔细些的话犯人应该逃不过警方的布控。（闪光 警察の非常线）

休：但是他还是有可能逃过警方的布控啊。

数马：那恐怕不太可能。

金太：是啊，要硬闯的话警方会采取行动的。我想抓住他只是时间问题。

休：的确，突破防线是非常困难的！要是抓到他那他就是最大的嫌疑犯了吧？

若杉：绝对是那个男的！

惠：对了千晶，今天你还是早点回去休息吧！目击了这样可怕的事……

流：嗯，警方的询问也应该很简单的。

数马：明天再做详细笔录吧！

金太：保险起见，还是送你回家的好。

千晶：啊，等一下，刚才摔倒的时候我的戒指不见了。

休：什么戒指？

千晶：是露天商店买的便宜货，但是，对我来说很重要。

金太：那好，我们帮忙一起找吧！掉哪了？

金太：瞧！是这个吧？

千晶：谢谢！麻烦你们了。

金太：太好了，珍贵的东西找回来了。

休：时间过得真快，已经漆黑一片了。

濑野：嗯？你们在这里做什么？

若杉：濑野！你是回来看情况的吗？

千晶：这个人，就是之前要采访我的。

濑野：还在提防我啊。顺便一问，警方在这里搜查什么？

金太：还装糊涂。刚才逃走的是你吧？

休：濑野先生，你这会儿在这里干什么？

濑野：工作啊。这附近有个新出炉偶像的发布会，很无聊的，但又不能不写采访。

若杉：你真的是去什么发布会现场了？可疑。

濑野：我不知道有什么可疑的。我没有撒谎。作为证据，想看看照片？因为是数码相机拍的，所以很快就印了出来。

数马：又在强调自己的不在场证明吗？这些照片，全部传到我的手提电脑上可以吗？

濑野：悉听尊便。不过是些无聊的照片。

惠：咦？濑野先生的手上戴着手套？（闪

光　濑野の手袋）

数马：今天并不是特别冷，大概是个人的喜好。

惠：但是之前遇到他的时候他似乎没有这种爱好呀。

流：为什么戴着手套？戴着拍照很费事。

濑野：怎么？这是个人喜好，法律规定不能戴手套吗？

休：哎！别生气，我没别的意思！

濑野：什么都不知道就怀疑我。去发布会现场问问啊！那有能做我不在场证明的人。

若杉：我相信他一定做过什么手脚。

流：他是犯人的话一定会留下什么不在场证明——既能做马路妖魔又能在发布会现场拍照的证明。

数马：还好刚才从他的数码相机里得到了点东西（闪光　警察の非常线），如果他的相机拍下什么有趣的东西就好了。

休：比如什么不可能的场景。

数马：这个我想不会，怎么看都是发布会现场。

休：是吗？但是有可能用数码相机加工合成？

流：他应该还有其他不在场证据，否则他加工这个照片就没有意义了。那么我们还是到现场去一次打听下濑野先生的事。

数马：我也去发布会现场，我有手提电脑。金太怎么样？

金太：格斗技一流的流也一同的话，千晶那边我就放心了。那我也去现场，我要亲手扒下他的画皮。

休：那么千晶就多多拜托你了！

前往发布会现场

休：这里就是现场，发布会好像已经结束了。

远藤：椅子在那边，收拾一下。

数马：制片在处理现场。

远藤：喂！那边的打杂的，别站着，帮忙啊！

金太：你搞错了，我们只是有些事问你。

远藤：啊？不是打工的？抱歉抱歉。

询问

1. 濑野（询问2遍）

濑野的到达时间和其他人不同（闪光　濑野の到着……），发布会开始后15分钟才到，还提前退场。（闪光　濑野の滞在时间）

2. 发布会

明明很受欢迎的发布会，濑野却说很糟，明显的矛盾。（闪光　证言の矛盾）

引出话题发布会的照片

3. 到会场的方法

因为发布会的关系，公车增多。坐不到公车的人也可以叫出租车，从街上赶来1分钟足矣。

4. 发布会的照片

开始后20分钟拍的照片。也就是说，濑野的不在场证明是在5点20分。

前往废弃工厂

数马：这个工厂似乎是经营不善倒闭了。嗯？建筑工地上发生过塌方事故？

金太：怎么？又要用计算机搜索了？

数马：搜查是解决案子的根本。这里可以看到的仓库也是绣迹斑斑。

金太：感觉似乎已是废弃工厂了。

数马：似乎也没有人进去的痕迹。

调查

1. 门锁

是把弹子锁。（闪光　南京锭）

2. 调查破网

上面钉有木版，可疑的是居然是从里面钉的。（闪光　穴をふさぐ板）

移动到发布会现场

休：好象还没收拾完毕啊。

对话

3. 来会场的方法

从涉屋街到会场的位移距离很近。但因为有工厂在必须绕路，走工厂的话只需……（闪光イベント会场への地图）

移动，出现新的移动场所

警察设了关卡，因此假设濑野是犯人，他不可能骑 15 分钟车赶到会场儿不被逮住。因此……

来到工厂内

休：真的是一个人也没啊。

数马：我们一边分析资料一边调查这里吧。会场和这里垂直，丁字路口。

金太：很近的路啊！

数马：对。普通人 15 分钟够了。

金太：好！快点确认吧！啊危险！

休：怎么了金太？

金太：太暗了，差点没注意路面的塌方……喂喂，这个还能叫路？那么大一个坑。

数马：这个就是所谓的塌方事故。怎么？地下水位上升过高？

金太：这个洞穴占据了工厂的一片啊。

休：底下怎么样？

数马：太暗了，不知道。

金太：现在不是强词夺理的时候。

数马：不是强词夺理。网上根本没有地面塌方的记载。

休：那样的话就没办法吧？硬来的话要花去不少时间。

数马：不能从这里过的话，到会场就要绕远了。那样的话时间上是赶不上的，工厂内的设施太碍事。

金太：那么不能从建筑物里面过吗？好！我们试试。

数马：我想不可行。这里很危险，大门应该紧紧关上才对。

休：啊，那回去吧。不，先调查下这里，看看有无线索。



调查

1. 左边的绳子

（闪光　結ばれていたロープ）从绳子的切口看，不久还用过。

2. 中间的坑

（闪光　工场基地の陥没）

3. 调查坑前方地面

（闪光　やぶれたゴム风船）得到爆掉的橡胶气球，为什么会有那种东西呢？

4. 调查吊车钓钩

（闪光　垂らされたロープ）上面有绳子，绳子不新，很湿。

5. 调查吊车颈

（闪光　フック）在工地上打过工的金太摆弄起吊车，发现有人用过。更让人吃惊的是上面有血迹。（闪光　血痕）

6. 左边仓库的屋檐

发现漏雨管有损坏（闪光　仓库の雨どい），而且被扳向了大坑。

7. 调查右下角的钢管

居然有铁管？（闪光　鉄パイプ）也许可以利用这个作撑竿跳？

此时金太想到了什么。于是用钓钩做振子运动。结果……过去了。犯人兴许就是用这个方法？

移动到涉屋街

金太：喂！你怎么还在这？

濑野：怎么了？我碍着你了？在哪是我的

自由！

若杉：他一定是在寻找伤害千晶的机会！

濑野：喂！臭女人！你给我听着！别把人家比做马路妖魔！

若杉：把犯人叫成犯人有什么错的？

流：你们找到证据了吗？

金太：我认为犯人是濑野。

濑野：怎么，想推倒这个不在场证明？

休：确实濑野先生是5点20分才到现场。到达现场要1个小时。说那个只出现了5分钟的犯人是濑野先生的确很勉强。

金太：但是反过来说。一旦证明短时间能够到达现场，这个不在场证明也就没有了。你也知道发生了交通事故，所以那是不可能的。出租车又叫不到，查一查就知道了。

数马：确实，因为戒严的关系，连自行车也不能用。

濑野：哎？你这么说倒是更加证明了我的清白。

若杉：犯人真的不是濑野吗？

濑野：所以说！你们说的什么粉碎不在场证明只是信口开河。

休：啊，我们会回答的。濑野先生，你的不在场证明已经没了。

濑野：怎么说？为什么认为我是犯人？

若杉：休君。不能再让这个人逍遥法外了。快告诉我你的推理！

本章最后阶段推理开始

首先出示会场方向的地图（イベント会场への图）和钓钩（フック）

休：首先要确认些基本的东西。濑野先生的不在场证明，不是完美的证明，只是和犯罪时间相近时间的不在场证明，作为不在场证明的发布会的照片是5点20分。

濑野：那又怎么样？到会场要1个小时。5点20分到的我，是不可能犯那个5分钟的案子的。

休：如果20分钟能到达现场的话，这个不在场证明就毁了，不，15分钟就够了。数马，拿地图来。

数马：这是发布会场方向的地图。

休：按正常走的话确实要1个小时。不过如果穿越工厂的话，时间就能大大缩短。

惠：但是工厂不是不能笔直穿过吗？

数马：我最初也是那样想，但是调查后发现可以笔直穿过的。

休：犯人对附近的地形很熟悉。犯人袭击千晶后我们紧追其后，可还是跟丢了。

濑野：好了插一句，是听别人说的。工厂里面有个塌方造成的坑，我想，要从那通过是不太可能的。

休：是的，确实是有大坑，但那有吊车。用吊车的钓钩的话……

金太：就像人猿泰山那样，可以过去！我试过了，确实可以！

数马：连小孩都可以像泰山那样过去，何况成年人呢？

濑野：喂！等一下！像我这样瘦弱的人恐怕不及常人的体力呢。说我用那样的方法穿过去？太可笑了不是？我最多只在门外朝里看过。里面一片荒芜，似乎没人进去过，犯人从哪儿进去？这不是说不太通吗？我看最近根本没人进去过。

休：不，那样的证据可是有的哦。

出示下垂的绳子（垂らされたロープ）



休：工厂内留有绳子。上面有切割的痕迹，而且还很新。这个绳子是我们那个吊车推理的必要。你事先把吊车的钓钩用绳子固定住，留在塌方点的这边，也就是会场的反

方向。然后切断绳子越了过去。这就是最近有人进过工厂的有力证据！另外濑野先生，你是否真的弱不禁风是不能以外表分辨的。

数马：确实，我们不能凭衣服完全判断一个人的胖瘦。

金太：如何？还想狡辩吗？

濑野：（确实不在场证明没了）那好，就算如你们所说，我有可能犯罪，也能证明有人在最近进过工厂。但是证明我是犯人的决定性证据，你们有吗？

出示濑野的手套（瀬野の手袋）

休：请看！濑野先生，事到如今你不说也不行了。那副手套，为何特地戴着？不是因为天气冷吧？

濑野：这是我的自由！

休：这个手套不是为了掩盖什么吧？

濑野：你说什么？

休：如果没有问题就摘下手套让我们看看。

濑野：混帐！我为什么要那样做？！

休：刚才我不是已经说明了犯人利用钓钩？实际上上面留着血迹。

金太：是犯人在那时侯不小心弄的。

休：手受伤的犯人有必要掩盖这点。比方——手套。

数马：没有事先准备手套的犯人可能会在会场附近什么地方搞到手套呢？便利店？那样去一问就清楚了。

金太：喂！你的手是几时伤的？

濑野：……

数马：换言之，双手没有伤就能证明不是犯人。

惠：如果说自己不是犯人就把手给我们看！

金太：要我们帮忙脱吗？

休：这就是我们对马路妖魔犯案的推理。怎么样濑野先生，不承认吗？如果不是那样就快些说明！

濑野：这个人也是，那个人也是。

金太：你突然说什么怪话？

濑野：我是一流作家，能写最好的文章。我是天才！这样的我做采访她们还要拒绝我。她们对我趾高气扬，对我冷眼旁观，反过来还接受其他杂志三流作家的邀请。为什么一流的我不被承认呢？为什么要拒绝一流的我呢？！还有你们！破坏我的计划，追逐我！世界上所有人都对我怀有敌意！不可饶恕！要是没有你们，我的计划就是完美的！我就能对无视我的女人砸下我的制裁之锤！是的！我就是连续犯案的马路妖魔！

若杉：你终于承认了？！

金太：到此他可以向警方自首了。

濑野：什么？至少我还要……哇！！！你能阻止持了这个刀子的我吗？！！

休：千晶、若杉！危险！！

呀呀呀呀

……



这个自称天才的家伙还是被金太轻而易举地制服了。此时在医院里，若杉的双亲打来电话，说若杉妹妹醒来了！皆大欢喜啊！哎，不过，有时候，看似贫弱的人其内在也可能完全不一样哦。



（第二章·完）未完待续

GBA 初期几款 AVG 介绍

尽管由于语言的因素 AVG(ADV)游戏在国内并不怎么受欢迎,但其在日本却是人气类型。特别是在 GBA 发售初期的日本市场,在初期以复刻游戏占主流的情况下,正是 AVG 类型带动了 GBA 原创游戏的发展。而作为成功作之一的逆转裁判系列也是最典型的例证,因而我们有必要将初期几款 AVG 向大家简单介绍一下。

Silent Hill Play Novel
寂静岭



厂　　商	KONAMI
语　　言	日语
类　　型	冒险 AVG
发 售 日	2001 年 3 月 21 日
价　　格	5800 日元
游戏人数	1 人

仅看到这个名字，就让人期待不已,同时也好奇 GBA 的画面表现力。

同样也作为 GBA 发售初期的镇山大作,凭借其在 PS 上积累的人气,确实能招来不少买主。但正是由于期望太大,本作留给大家更多的还是遗憾,如昙花一现。

诚然该作较好地展示了 GBA 的 CG 演示能力，但是正如其标题那样，这只是款 Play Novel，也就是再简单不过的电子小说了,而且还是日文。系列 Fans 或日语通的人们或许会尝试一下,但音响小说类 AVG 在我国的低靡也是无奈的现实。

但站在游戏的角度来说,本作并不是单纯的移植,也有不少 GBA 的原创要素,同样也利用广阔的空间设定以“静”的方式来达到恐怖的效果。事实上动作 AVG 本来就不适合掌机,而改为音响类小说确实也是最好的办法,试想一下深夜一个人躲在被窝里戴上耳机借着并不怎么明亮的外源灯光时玩的感觉……当然，这还是需要有日文基础的，不然再恐怖的字眼也没有用,即便是游戏的音响表现再如何优异。



Tanbi Musou Meine Liebe
耽美梦想(即:唯美梦想)



厂　　商	KONAMI
语　　言	日语
类　　型	恋爱 AVG
发 售 日	2001 年 4 月 26 日
价　　格	5800 日元
游戏人数	1~2 人

唯美的画面，唯美的梦想。作为 GBA 上第一款恋爱类 AVG 游戏，在 Konami 的强势制作下，其发售初期在日本国内收到了相当不错的反响，应该说这也是目前 GBA 上最强的适合 MM 的游戏。当然，在我国还是知者甚微或不感冒的，该类游戏的通症呀……

游戏有着明显心跳的风格，原画设定来自于日本知名漫画家贵香织里，音乐也是给人以暗幽诡异的感觉。系统的设定很细微，任何一个选择都会影响到与心上人的关系和发展。

背景的设定则是发生在 1935 年欧洲的岛国——“クーヘン王国” 上的一所叫做 “ロゼンシュトルツ” 的高等学院内，这里集结了全国最优秀的少年们。但那也是个预谋着动乱、战争一触即发的年代，该校的一个培育将来对国家有着大权掌控的政治精营的特殊班级——**シュトラル**，则是所有人都向往的。而那班的学生们也倍受女生们的崇拜和追逐，该班的学生基本上都是经过层层选拔的 “成绩优秀” 的 “美男子” 们（唯美游戏的人设似乎都是这样完美……）。主角则要在平时的高校学习和生活提高自己能力的同时结识 5 位**シュトラル**班上的美男子，并期望最后得到他们其中一人的告白……。不过这里似乎对于恋爱观的设定比较符合大众，约会当然也是永恒不变的主题。当 2 年后数值达到一定的程度，那么，就有你的心上人前来告白了，去迎接你心中的王子吧。当然，你自己能力也要够强，起码学习成绩要好吧（笑）。习惯了男追女的朋友们也不妨也享受一下被追逐的感觉（实际上还是女追男……），更为特别的便是在告白确定关系后，游戏还能继续，继续更深层次的约会，升华心中的爱火吧。

由于系统接近于大家熟悉的心跳，所以有一定日文基础的朋友们应该很容易就能上手，不过还是感觉这类游戏更适合于女生，需要有一定的耐心，毕竟久了会让人有倦意的。



Love Hina AVGance Shukufuku no Kane wa Naru Kana

纯情房东俏房客 祝福之钟声



厂　　商	Marvelous(マーベラスエンターテイメント)
语　　言	日语
类　　型	恋爱 AVG
发 售 日	2001 年 9 月 7 日
价　　格	5800 日元
游戏人数	1 人

绝对出色的恋爱 AVG 大作，对于动漫迷

们来说，相信不用太多言语来修饰和赞美了。本作改编于同名动漫大作，仅名字就够吸引人，当然这更多也归功于台湾的翻译者们。由于该动漫作品在近年的优异表现和日本国内高人气的支持，使其很快便被改编后出现于各游戏机种平台。该系列最初登场于DC，出于对它的高度期望，于是也成为GBA发售初期的押宝大作，制作投入相当大，并部分使用了语音来为游戏增色。凭借GBA不俗的2D动画表现力，也完全再现动漫原作时的精美画面，而唯美的画面水平往往也是该类游戏的致胜要素之一，本作不会让人失望。

但就系统来说，却是以相当被动的强制选择为主，要不是有分支剧情的存在，该作的自由度可以说是低到极致了。若拿音响类恐怖小说来比的话，本作也算是音响类可爱动画了。大量的文本对于中国人来说，再次注定其在我国无法走红的现实，唯一能留住的便是动漫死忠了。大量的剧情选择也可以将其看成为是一部交互式多结局动画，全部9个结局的走向也都在于玩家拇指之间的选择。恋爱类游戏，好感度的变化也是永远的话题，该类游戏也已成为统一的模式，发展、累积到告白，在游戏品种成泛而竞争激烈时，也唯有借助高人气动漫背景来出人头地了，厂商的选择倒是非常聪明。对于游戏本身，画面、剧情和音效都达到了上乘表现，不用再多赞美了，有想法欲上手前最好还是先看看动漫原作比较好。



Gyakuten Saiban

逆转裁判



厂商	Capcom
语言	日语
类型	AVG
发售日	2001年10月12日
价格	4800日元
游戏人数	1人

无论从主观还是客观上来讲，这款伟大的游戏其存在意义已不用再重述了。作为GBA历史上除黄金太阳外另一款真正的原创超大作，其影响力是不言而喻的，本身文字类AVG在中国的存在现状就不佳，但逆转系列却能够凭借其自身的特点和优势打破常规而成为GBA上除口袋妖怪外的另一大优秀系列，由此可见该游戏本身的素质。

逆转裁判丰富的剧情、生动的人物刻画，可以说是耗用了开发小组全部的精力。虽然当时的游戏开发人员只有不到7个，但他们依然用尽全力制作游戏，把优秀的创意转化为现实，使我们得以领略此款大作的风采。而由游戏而衍生出的文化周边也成为一大时尚。据不完全统计，在日本国内，逆转题材的资料或同人网站在所有游戏中是仅次于樱大战和FF系列而位居第三。尽管由于语言的原因影响了其在日本以外地区的普及，但在岛国内其地位和热度已经超过了其游戏本身的范围了，要是有人肯动用几乎日本全部的日剧明星去制作一部超豪华日剧的话，除了逆转，也别无其右的了。

再说到游戏本身，原画、人设、剧情、音乐等，在初作就已经达到了登峰造极的地步了。要是大家都能切身感受和体味到本作的剧情的话，那么……我相信大家都愿意真真

实实地为其流泪。玩家将扮演新人律师成步堂，在恩师绫里千寻的指导下，走向辩护之路，在恩师遇害后结识其妹绫里真宵，相依结伴去迎接更多的挑战。不仅仅要在法庭上抓住对方的破绽一发逆转，而且还更需要在庭外的侦探过程中找到足以逆转的证物，化不可能为可能。本作在四话经典案件侦破逆转同时也完全交代清楚了系列最初剧情的开展，为续作也打下坚实的伏笔。

语言虽是完全感受本游戏的最大困难，但目前国内也有该作的汉化版本，这对于广大逆转迷们来说是最大的福音。最早由 jpgmfan 前辈独立汉化的本作前 3 章，但由于一些因素导致最终完全汉化的停止，一度留下遗憾。但目前逆转 A.C.E 众人出于对逆转的爱好走到一起继续占该作全部文本量 45%的第 4 话的汉化，弥补残缺的美。



逆转裁判 3 剧情评论 BAR

第三话　逆转的食谱	
评论感悟	评分
不知道为什么，本人对第三话有点不太喜欢，可能是因为延续第二话出现的弱气角色本土访让人觉得有点无聊，而老角色真子小姐也没有了过去的感觉……从本话整体上看，千寻跑龙套的出现，纸勋章蒙混过关这样的比较牵强的事件联系整个故事。而且在最后的法庭上还出现了使用谎话诱骗无罪的情景。综合来看，本话的存在意义，大概也就是系锯的爱情有了一定的进展吧……	**晨** **7**
原本是受到 2 话的激励，幸福地去玩第三话的，但是看到变态的本土坊就提不起劲了。这一话开头就受到假成步堂的败坏名声，真是可恼！我们的死者更是冤，竟然被模仿案发现场，还让五十岚作“假”证！真是死也要上他们魂了……当然，真正的成步堂是不会如此让真犯人逍遥法外的。二代初话的须须木真子，“厄运女神”的称号从这次事件看来并不是盖的说！连两次都如此之倒霉，一般人都会心生怜悯，也难怪系锯会用强大的臂膀保护她了……	**阿哲** **6**
感觉剧情上不甚严谨的一话，案件的经过设定过于离奇，而居然可以冒充一至少“小有名气”的律师而且还可以用纸做的徽章蒙混过关，还有最后获胜的那致命一赌也很值得推敲……这话也许真的真属于系锯刑事吧……	**凯渊·卓洛** **6**
以千寻的初登场将大家带回 5 年前，不仅将这位深受 Fans 敬仰的影子主角成功“复活”，也顺利地将逆转前史一并交代，并为之后的 4、5 话剧情打下坚实伏笔。也正是通过本话进一步激化千寻与美柳的矛盾后，才得以升华整个绫里家族内斗争的矛盾。虽然在案件和情节方面本话都甚为简单，但作为上手篇以及全作剧情的铺垫，这种无间道 Ⅲ 式的回忆开场倒是很好地完成了任务，在简单中折透出丰富的内涵。同时千寻在成步堂心中至高的形象也由此产生，而那句“永远相信自己的委托人”也成为成步堂律师生涯中永恒的座右铭。绝赞精华第一话！	**Tina** **5**

第四话 最初的逆转

评论感悟	评分
悲剧感极强的一话……叙述了千寻第一次辩护的情景，而对手也是高人气角色——第一次出庭的御剑。本话一开始以成步堂察看旧日的案宗说起，一直到充满着灰色回忆的结尾……。而神秘的后藤检察官，也揭开了迷样的面纱，他就是千寻的恋人——神奈木庄龙。本话可以说是逆转系列时间上的第一话，描述了千寻和美柳之间的恩恩怨怨，而最后真凶的逃脱、血染的法庭、深沉的烙印，就这样加在了法庭上每个人的心中……	晨 10
又是在时光中跳跃穿梭的一话，在迎接最终话华丽大逆转前的强典小甜品，也是系列剧情中作铺垫连接的极为重要的情节，在交代御剑与千寻这场没有胜负的初登场较量的同时，也再度加深美柳这蛇腹心肠魔女在玩家心目中的印象，而其与千寻，包括神乃木的矛盾也由此展开。作为时间表上的最初话却让人依稀嗅到了最终的归宿，怨念，仇恨与爱交织贯穿始终。没有成步堂的逆转，依然很精彩。	裁判主审 8
逆转三在法庭部分里出场最多的应该就是神乃木了吧，超过了主角成步堂，对成步堂主角地位的压制，也为将来没有成步堂的逆转作下铺垫。两位新人在逆转三中的横空出世并取得成功也同样地预示着新作的新人政策。而这里的第 4 话也就更像块实验地了，回到时间表的最前端，将系列的矛盾激化，虽然是最短且无胜负的话，但却是最让人深深地为两个男人而感动的一话。	Tina 9
在下对千奈美魔女样彻底倾倒的一话，恐怖的恶魔少女……难以忘怀她在法庭上豹变时阴冷的美丽面孔。另：20 岁的御剑王子样也严重啊。	汐海未来 8

第四话 最初的逆转

评论感悟	评分
一开始以强烈的悬念引入剧情之中，灵媒修炼的目的也似乎暗示着本章将涉及的内幕。然而，前半部分最大的缺点在于为了让前 2 作的高人气角色——御剑怜侍和狩魔冥——登场而安排了 2 人法庭对决的部分，感觉上比较鸡肋，这和第 4 章的纸律师证均印证了该国法律制度的不健全（笑）。不过后半部分为编剧的惊人想象力而折服。在误导的过程中将真相慢慢地展开在玩家的面前，令玩家有恍然大悟之感。而其牵扯到的事件几乎贯穿逆转全系列而又不显累赘。最后几个角色间的互相保护和善意的谎言，再次令玩家陷入苦涩的选择之中。	凯渊·卓洛 9
终极无间的第五话，逆转系列三大最具魅力的男性和三大检察官集齐登场，可以说本话是系列作品中登场人物最多，剧情观最为宽广的，通过灵媒将逆转中最为主要的恩怨、矛盾完全展现，不愧为华丽大逆转的美称。前期设下的几处伏笔也都一并托出，令人恍然大悟。成步堂在本话的主角地位也严重下降，御剑的回归令同仁 Fans 们兴奋不已，但 Gode 检视最终给人留下的却是悲凉的感觉，那流血泪的双眼，充满着他的恨与爱。	裁判主审 9
逆转 3 的最后一话，同时也是逆转系列完结的一话。剧情流程为系列最长，一连串精彩的推理目不暇接，而一开始御剑代替成步堂出场则让人有着莫名的感受。本话可以说是逆转之最，凶手也是唯一的以非自然力量作案的人。本话在情节上给人以强大的冲击，尤其最后那千寻与成步堂同在，神奈木的血泪等情节，到现在都让我们深刻回味着……逆转的故事至此也划上了一个完美的句号。	晨 9
华丽的剧情展现给我们华丽的逆转，逆转系列的各主要角色齐聚一堂，出场阵容勘称豪华，通过家族矛盾也展现出人性的美丑。为恶者，其死后连灵魂都是肮脏的。美柳的结局虽能令人暂解心头之恨，但留下遗憾的却是 Gode，正因为这点遗憾，才造就了这样一个悲壮的男人，真正的男人。	Tina 10



SQUARE，无法完结的《最终幻想》，一个游戏的神话，抓住了无数玩家的心。

ENIX，不断成长的《勇者斗恶龙》，号称“国人级”的游戏，一个陪伴了三代人的游戏。

SQUARE + ENIX，又将造就一个什么奇迹呢？我们拭目以待……

本专区的目的就是为大家营造一个克威尔(SQUARE)的幻想世界，不但有《最终幻想》、还有《勇者斗恶龙》、《新约·圣剑传说》。实现自己的幻想之旅，从现在开始！

《勇者斗恶龙怪兽篇 3 旅团之心》终极研究(下)

仲间篇

全人类仲间职业介绍

せんし[战士] 必要度:A				
职业	战斗特技	战技效果	战斗辅助技	辅助技效果
せんし	オノだげき	90%(指怪物的攻击力的比率,并非伤害的比率,下同)的斧击	–	–
ベテランせんし	オノもうだ	125%的斧击	–	–
マスタ-せんし	オノむそう	170%的斧击(无视 25%防——骑士特技,下同)	ちからため	第 1 回合攻击力 2 倍
战士之心 せんし(攻击力+5)ベテランせんし(攻击力+10) マスタ-せんし(攻击力+30)				
けんし[剑士] 必要度:S				
职业	战斗特技	战技效果	战斗辅助技	辅助技效果
けんし	にかいぎり	75%的 2 回剑斩	–	–
ベテランけんし	さんだんけん	75%的 3 回剑斩	–	–
マスタ-けんし	よんれんさつ	75%的 4 回剑斩	はやぶさ	第 1 回合 2 次攻击
剑士之心 けんし(攻击力+5) ベテランけんし(攻击力+10) マスタ-けんし(攻击力+30)				
きし[骑士] 必要度:C				
职业	战斗特技	战技效果	战斗辅助技	辅助技效果
きし	きしのたて	当回合伤害减少 25%	–	–
ベテランきし	まもりのたて	当回合伤害减少 50%	–	–
マスタ-きし	せいなるたて	当回合伤害减少 75%	みまわり	先制攻击
骑士之心 きし(防御力+5) ベテランきし(防御力+10) マスタ-きし(防御力+30)				

ぶとうか[武斗家] 必要度:B

职业	战斗特技	战技效果	战斗辅助技	辅助技效果
ぶとうか	かいしんだ	90%+15%会心一击率	–	–
ベテランぶとうか	かいしんけん	90%+30%会心一击率	–	–
マスターぶとうか	かいしんげき	90%+50%会心一击率	しっぷう	先制攻击率上升

武斗家之心

ぶとうか(攻击力+10) ベテランぶとうか(攻击力+20) マスターぶとうか(攻击力+50)

とうぞく[盗贼] 必要度:B

职业	战斗特技	战技效果	移动指令技	指令技效果
とうぞく	ぬすむ	偷取宝物(几率 15%)	インパス	识别宝箱
だいとうぞく	かすめとろう	偷取宝物(几率 30%)	インパス タカのめ	识别宝箱 寻找城镇
マスターとうぞく	うはいさる	偷取宝物(几率 50%)	インパス タカのめ レミラーマ	识别宝箱 寻找城镇 打开本层迷宫地图

盗贼之心

とうぞく(敏捷度+10) だいとうぞく(敏捷度+20) マスターとうぞく(敏捷度+30)

对地图上随机事件的影响:インパス可识别假胖僧侣和假绿洲;消除盗贼抢钱事件。其他:战斗后掉宝箱几率增加,营地里的寄存所。

しようにん[商人] 必要度:A

职业	战斗特技	战技效果	移动指令技	指令技效果
しようにん	こぜにはっけん	偷取金钱(少量)	たからをしめす	地图上(迷宫含,下同)显示物品位置
だいしようにん	こづかいはっけん	偷取金钱(中量)	たからをしめす	地图上显示物品位置
キングしようにん	サイフはっけん	偷取金钱(大量)	たからをしめす	地图上显示物品位置

商人之心

しようにん(MAXHP+5) だいしようにん(MAXHP+10) キングしようにん(MAXHP+30)

其他:营地里的商店。1 级只卖很少数的物品,2 级中量物品,3 级卖商店全部物品;地图上显示物品需要地图士。

りようりにん[料理人] 必要度:C

职业	战斗特技	战技效果	移动指令技	指令技效果
りよう	りにん マジカルスープ	MP 回复 10(单体)	たべものせつやく	采摘大苹果(1~2 个)
だいりようりにん	マジカルシフュー	MP 回复 20(单体)	たべものせつやく	采摘大苹果(1~3 个)
りようりマスター	マジカルステーキ	MP 回复 40(单体)	たべものせつやく	采摘大苹果(2~3 个)

料理人之心

りようりにん(MAXHP+5) だいりようりにん(MAXHP+10) りようりマスター(MAXHP+30)

其他:采摘大苹果指遇到摘苹果事件时的结果;移动时满腹消耗减半。

つりし[钓师] 必要度:D

职业	战斗特技	战技效果	移动指令技	指令技效果
つりし	まきエサ	敌 1 回合行动不能(单体)	さかなつり	河边钓鱼(1 条)
ベテランつりし	いっぽんづり	敌 2 回合行动不能(单体)	さかなつり	河边钓鱼(2 条)
マスターつりし	とあみ	敌 3 回合行动不能(单体)	さかなつり	河边钓鱼(4 条)

钓师之心

つりし(MAXHP+5) ベテランつりし(MAXHP+10) マスターつりし(MAXHP+30)

かりうど[狩人] 必要度:C

职业	战斗特技	战技效果	移动指令技	指令技效果
かりうど	ゆみやどくや	敌中毒(单体)	かり	打猎(满腹 +10)
ベテランかりうど	ねらいうちねむりや	敌眠(单体)	かり	打猎(满腹 +20)
マスターかりうど	みだれうちマビや	敌麻痹(单体)	かり	打猎(满腹 +50)

狩人之心

かりうど(MAXHP+5) ベテランかりうど(MAXHP+10) マスターかりうど(MAXHP+30)

对地图上随机事件的影响:消除怪物抢食物事件。

ちずし[地图士] 必要度:S

职业	战斗特技	战技效果	移动指令技	指令技效果
ちずし	ちけいちようさ	我方加速(单体 10%)	ちずをひらく	看局部地图
ベテランちずし	ちけいはあく	我方加速(单体 20%)	ちずをひらく	看世界地图
マスター-ちずし	ちけいじゅくち	我方加速(单体 30%)	ちずをひらく	看完美世界地图

地图士之心

ちずし(敏捷度+5) ベテランちずし(敏捷度+10) マスター-ちずし(敏捷度+30)

对地图上随机事件的影响:识别假绿洲

メタルハンター-[金属猎人] 必要度:D

职业	战斗特技	战技效果	移动辅助技	辅助技效果
メタルハンター-	メタルたたき	给予敌 5 点伤害	–	–
メタルキラー-	メタルアタツク	给予敌 10 点伤害	–	–
メタルマスター-	メタルおうぎ	给予敌 100 点伤害	メタルさがし	遇敌时追加 1 金属史莱姆系怪物(实力同宝玉迷宫的)

金属猎人之心

メタルハンター-(防御力+10) メタルキラー-(防御力+20) メタルマスター-(防御力+50)

まものつかい[魔物使] 必要度:S

职业	战斗特技	战技效果	移动指令技	指令技效果
まものつかい	かだめる	战后心入手提高(20%)	–	–
だいまものつ	かいおだてる	战后心入手提高(40%)	–	–
まものマスター-	なつかせよう	战后心入手提高(80%)	まもののけはい	显示本区域出现怪物

魔物使之心

まものつかい(MAXHP+10) だいまものつかい(MAXHP+10) まものマスター-(MAXHP+10)

对地图上随机事件的影响:救助怪物得到该怪物的心(除受诅咒的)

注意:以上的几率是指一星怪物而言,随着怪物星数的增加,几率减少(每增加一星则减低 10%3 级,5%2 级,2.5%1 级)

てんせいし[转生士] 必要度:S

职业	战斗特技	战技效果	移动指令技	指令技效果
てんせいし	てんせい	战后怪物变成人(10%)	–	–
だいてんせいし	ほしてんせい	战后怪物变成人(20%)	–	–
てんせいマスター	つきてんせい	战后怪物变成人(30%)	てんせいのけはい	显示本区域怪物变何种职业的中间

转生士之心

てんせいし(聡明度+10) だいてんせいし(聡明度+10) てんせいマスター(聡明度+10)

うらないし[占卜师] 必要度:S

职业	战斗特技	战技效果	移动指令技	指令技效果
うらないし	うらない	调查敌人 HP	オーブをしめす	地图上显示 4 颗宝珠位置
だいうらないし	ふうせい	调查敌人 HP/MP	オーブをしめす	地图上显示 6 颗宝珠位置
うらないマスター	よげん	准确调查敌人 HP/MP	オーブをしめす	地图上显示 8 颗宝珠位置

占卜师之心

うらないし(聡明度+5) だいうらないし(聡明度+10) うらないマスター(聡明度+30)

其他:配合地图士显示楼梯的位置

そうりよ[僧侣] 必要度:B

职业	战斗特技	战技效果	移动指令技	指令技效果
そうりよ	いのり	30–40HP 回复(单体)	–	–
だいそうりよ	いやし	75–90HP 回复(单体)	どうぐやをよぶ	地图上召唤道具屋
そうりよマスター	せいなるひかり	HP 完全回复(单体)	どうぐやをよぶ きょうかいよび	地图上召唤道具屋 地图上召唤教会

僧侣之心

そうりよ(聡明度+5) だいそうりよ(聡明度+10) そうりよマスター(聡明度+30)

まほうづかい[魔法使] 必要度:S		
职业	战斗特技	战技效果
まほうづかい	まほうメラぃ	8~12 伤害(单体)
だいまほうづかい	まじゅうメラミ	70~90 伤害(单体)
	ベギラマ	30~45 伤害(一组)
	ヒャド	25~35 伤害(一组)
	トラマナ	地形伤害无效
まほうマスター	だいまじゅうメラゾーマ	180~200 伤害(单体)
	ベギラゴン	85~110 伤害(一组)
	ヒャダルコ	40~60 伤害(一组)
	トラマナ	地形伤害无效
	トヘロス	比自己能力低的怪物不出现
魔法使之心		
まほうづかい(MAXMP+5) だいまほうづかい(MAXMP+10) まほうマスター (MAXMP+30)		



けんじや[贤者] 必要度:A				
职业	战斗特技	战技效果	移动指令技	指令技效果
けんじやだいちのいのり	ベホイミ	75~90HP 回复(单体)	–	–
	イオラ	52~68 伤害(全体)	–	–
だいけんじやだいちのほうこう	ベホマ	HP 完全回复(单体)	ルーラ	飞到营地
	イオラ	52~68 伤害(全体)	–	–
マスターけんじやだいちのきせき	ベホマラー	90~120HP 回复(全体)	ルーラ	飞到去过的所有城镇
	イオナズン	130~150 伤害(全体)	–	–
贤者之心				
けんじや(MAXMP+10) だいけんじや(MAXMP+20) マスターけんじや(MAXMP+50)				

ぎんゆうしじん[吟游诗人] 必要度:D

职业	战斗特技	战技效果	移动指令技	指令技效果
ぎんゆうしじん	うたごえまふうじのうた	敌封魔(单体)	–	–
ベテランしじん	こころのさけびまふうじのうた	敌封魔(单体)	–	–
	たたかいのうた	我25%防上升(全体)	–	–
マスター-しじん	みわくのうた まふうじのうた	敌封魔(单体)	–	–
	たたかいのうた	我25%防上升(全体)	–	–
	ゆりかごのうた	敌眠(全体)	たびのうた	遇敌率上升

吟游诗人之心

ぎんゆうしじん(聪明度+5) ベテランしじん(聪明度+5) マスター-しじん(聪明度+5)

对地图上随机事件的影响:消除落石事件(山地专有);遇到云游商人会被讨债(汗!)

おどりこ[舞者] 必要度:D

职业	战斗特技	战技效果	移动指令技	指令技效果
おどりこ	おどる ふしぎなおどり	敌MP下降(全体)	–	–
ベテランおどりこ	しようねつダンスふしぎなおどり	敌MP下降(全体)	–	–
	さそうおどり	敌行动不能(单体)	–	–
マスター-おどりこ	きゅうきよくのまいふしぎなおどり	敌MP下降(全体)	–	–
	ハツスルダンス	我方HP70~80回复(全体)	–	–
	さそうおどり	敌行动不能(单体)	たびのおどり	遇敌率上升

舞者之心

おどりこ(敏捷度+5) ベテランおどりこ(敏捷度+5) マスター-おどりこ(敏捷度+5)

いじゅつし[医术师] 必要度:C

职业	战斗特技	战技效果	移动指令技	指令技效果
いじゅつし	てあてでちりよう	毒恢复(全体)	–	–
だいいじゅつし	ちりよう	毒、眠恢复(全体)	–	–
いじゅつマスター	きゅうご	毒、眠、麻痹、咒恢复(全体)	–	–

医术师之心

いじゅつし(MAXHP+5) だいいじゅつし(MAXHP+10) いじゅつマスター (MAXHP+30)

ギャンブラー[娱乐师] 必要度:C

职业	战斗特技	战技效果	移动指令技	指令技效果
ギャンブラー	リーチでしようぶ あくまのルーレツト	敌 HP 变为 1(单体)我 HP 减半(单体)	–	–
ハイギャンブラー	ダブルリーチ のろいのスロツト	敌 HP 变为 1(一组)我 HP 减半(单体)	–	–
ギャンブルキング	トリプルリーチじごくのしんけいすいじゃく	敌 HP 变为 1(全体)我 HP 减半(单体)	–	–

娱乐师之心

ギャンブラー(什么也不会发生) ハイギャンブラー(什么也不会发生) ギャンブルキング (什么也不会发生)

其他:营地里的 CASINO

あそびにん[游玩者] 必要度:B

职业	战斗特技	战技效果	移动指令技	指令技效果
あそびにん	たわむれる ねる	自己睡着	–	–
	なにかを	召唤失败	–	–
	だじやれ	一场闹剧使敌行动不能(单体)	あそびにいく	花 100G 找宝(几率低)

职业	战斗特技	战技效果	移动指令技	指令技效果
ちようあそびにん	あそぶ ねる	自己睡着	–	–
	なにかを	召唤失败	–	–
	だじやれ	一场闹剧使敌行动不能（单体）	–	–
	たいあたり	90%攻的防御无视撞击（单体）	–	–
	おおわらい	怪物被吓跑（单体）	–	–
	ゆるがすよう	怪物行动不能（单体）	あそびにいく	花 100G 找宝（几率中）
あそびマスタ–	こうゆう ねる	自己睡着	–	–
	なにかを	召唤失败	–	–
	だじやれ	一场闹剧使敌行动不能（单体）	–	–
	たいあたり	90%攻的防御无视撞击（单体）	–	–
	おおわらい	怪物被吓跑（单体）	–	–
	ゆるがすよう	怪物行动不能（单体）	–	–
	ひあそび メラゾ–マ	180~200 伤害（单体）	–	–
	きみようなおどり	随机攻击（我方单体）	–	–
	ことばで	敌攻 2 倍！/ 敌防减 33%（单体）	–	–
	いみふめいな	敌眠（单体）	あそびにいく	花 100G 找宝（几率高）

游玩者之心

あそびにん（怪物星数减 1） ちようあそびにん（怪物星数减 2） あそびマスタ–（怪物星数减 3）

其他：营地里的 CASINO，可以换人类仲间的心。

说明：仲间按级别高低分为 1、2、3 级，他们的战斗特技、辅助技和移动指令技遵循叠加原则。即 1+1=2，1+2=3。两个低级同职业仲间组合可以使用中级仲间的战斗特技、辅助技和移动指令技，同样一个低级仲间和一个同职业中级仲间组合可以使用高级仲间的战斗特技、辅助技和移动指令技。

道具篇

全道具

消耗道具类

名称	作用	得到方法	价格
やくそう	30~40HP 回复	商店	8G
アモールのみず	60~70HP 回复	商店	50G
せかいじゅのしずく	全员 HP 完全回复	迷宫商人	1200G
まほうのせいすい	20~30MP 回	商店	100G
エルフののみぐすり	MP 完全回复	迷宫商人	1500G
どくけしそう	毒回复	商店	12G
まんげつそう	麻痹回复	商店	30G
げつけいじゅ	诅咒回复	商店	50G
めざめのこな	眠回复	商店	30G
てんしのすず	混乱回复	宝箱	–
せかいじゅのは	复活死者	商店	1000G
ちからのたね	功击力 +3	宝箱	–
まもりのたね	防御力 +3	宝箱	–
すばやさのたね	敏捷度 +3	宝箱	–
かしこさのたね	聪明度 +3	宝箱	–
いのちのきのみ	MAXHP+5	宝箱	–
ふしぎなきのみ	MAXMP+5	宝箱	–
きみょうなせきぞう	卖 2000G	宝箱	–
キメラのつばさ	飞回营地	商店	50G
おもいでのすず	脱出迷宫	商店	70G
よびよせのつばさ	把营地飞到身边	商店	100G
りんご	回复粮食 20	商店	20G
おおきなりんご	回复粮食 50	商店	55G
おべんとう	回复粮食 100	商店	120G
ステーキ	回复粮食 200	商店	300G
さかな	回复粮食 80	商店	85G

宝玉类

名称	作用	得到方法
レッドオーブ	组合迷宫	世界各地
ブルーオーブ	组合迷宫	世界各地

イエローオーブ	组合迷宫	世界各地
グリーンオーブ	组合迷宫	世界各地
パープルオーブ	组合迷宫	世界各地
シルバーオーブ	组合迷宫	世界各地
メタルオーブ	组合迷宫	迷宫圣灵处
りゅう（龙）のオーブ	组合迷宫	迷宫圣灵处
ばしゃのオーブ	组合迷宫	迷宫圣灵处
ほのおのオーブ	组合迷宫	迷宫圣灵处
みすのオーブ	组合迷宫	迷宫圣灵处
だいちのオーブ	组合迷宫	迷宫圣灵处
かぜのオーブ	组合迷宫	迷宫圣灵处
せいじゅうのオーブ	组合迷宫	迷宫圣灵处
じゃしん（邪神）のオーブ	组合迷宫	迷宫圣灵处
ひかりのオーブ	组合迷宫	迷宫圣灵处
タイジュのオーブ	组合迷宫	迷宫圣灵处
マルタのオーブ	组合迷宫	迷宫圣灵处



剧情道具类

名称	作用	得到方法
くろこしょう	烧超级之肉用	第2次出现的商队
べにサボテン	烧超级之肉用	ローレシア城西边的沙漠
きよめのみず	烧超级之肉用	ゆうしゃの泉のくつ
うしどりにく	烧超级之肉用	ローレシア港
ラストステーキ（超级之肉）	カカロン女王爱食之物	ラスタンほこら
まもりのオーブ	4个一起打开2周目最终Boss的迷宫	ローレシア城
バルバルーのかぎ	打开ローラの门	湖の洞くつ
ちからのオーブ	4个一起打开2周目最终Boss的迷宫	ローラの门
つきのかけら	クシャラミ女王索取的宝物	まんげうの塔
ゆうきのオーブ	4个一起打开2周目最终Boss的迷宫	ムーンブルク城
クシャラミのハネ	飞回ムーンブルク城（也是邪神洞的钥匙）	ムーンブルク城
バルバルーのハネ	飞回ローラの门	ローラの门
カカロンのハネ	飞回ローレシア城	ローレシア城
ちしきのオーブ	4个一起打开2周目最终Boss的迷宫	ドメデンの城
ハートターゲット	放怪物心的袋子（也可放人类职业的心）	リリザ镇
ドメディのハネ	飞回ドメディ城	ドメデンの城

其他

名称	作用	得到方法
ゴールドパス	商店打 9 折	遇到游人时赌牌在 2001 以上或在宝箱里（3 个以下宝玉的迷宫顶层）
トラマナのつえ	地形损伤无效化（一定几率损坏）	商店买 200G，卖 250G
ぎんいろのかね	遇随机事件率大增（一定几率损坏）	商店卖 500G
まよけのゆびわ	遇随机事件率大减（一定几率损坏）	商店卖 500G

怪物篇

怪物特技一览

魔法类

名称	效果
メラ	敌单体小火球攻击
メラミ	敌单体大火球攻击
メラゾーマ	敌单体巨火柱攻击
ギラ	敌一组小火焰攻击
ベギラマ	敌一组中火焰攻击
ベギラゴン	敌一组大火焰攻击
イオ	敌全体小爆炸攻击
イオラ	敌全体中爆炸攻击
イオナズン	敌全体大爆炸攻击
バギ	敌一组真空刃攻击
バギマ	敌一组真空旋风攻击
バギクロス	敌一组真空飓风攻击
デイン	敌全体小闪电攻击
ライデイン	敌全体大闪电攻击
ギガデイン	敌全体巨大闪电攻击
ヒャド	敌一组小冰攻击
ヒャダルコ	敌一组中冰攻击
マヒャド	敌一组大冰攻击
ザキ	敌单体即死
ザラキ	敌一组即死
メガンテ	敌全灭，使用该特技的怪物死亡，对 Boss 以上级别怪物无效
ホイミ	我单体 HP 小回复
ベホイミ	我单体 HP 中量回复
ベホマ	我单体 HP 全回复
ベホマラー	我全体 HP 中量回复
ベホマズン	我全体 HP 全回复
ザオラル	我一怪物复活并回复 50% HP，几率 50%
ザオリク	我一怪物复活并回复全 HP，几率 100%
メガザル	ベホマズン效果+我全怪物ザオリク效果，使用怪物 HP、MP 归 0
キアリー	我单体解毒
キアラル	我单体解混乱
キアリク	我单体解麻痹
シャナク	我单体解诅咒
スカラ	我单体防御上升 50%
スクルト	我全体防御上升 25%
ルカニ	敌单体防御下降 50%
ルカナン	敌一组防御下降 25%
ピオラ	我单体速度上升 50%
ピオリム	我全体速度上升 25%
ボエミ	敌单体速度下降 50%
ボミオス	敌一组速度下降 25%
バイキルト	我单体攻击力 2 倍

マヌーサ	敌一组攻击命中下降
ラリホー	敌单体睡眠
ラリホーマ	敌一组睡眠
マホキテ	吸收使用魔法、特技所消耗的 MP
マホトラ	敌单体 MP 吸收
マホトーン	敌一组魔法封印
メダパニ	敌一组混乱
マホターン	自己反弹魔法攻击
マホカンタ	自己反弹魔法攻击
フバーハ	火、冰魔法、特技伤害减半
マジックバリア	我全体魔法防御上升
ザラキーマ	敌全体即死

特技类

名称	效果
ひのいき	敌一组小火焰攻击
かえんほうしゃ	敌一组中火焰攻击
はげしいほのお	敌一组大火焰攻击
つめたいいき	敌一组小冰攻击
こおりのいき	敌一组中冰攻击
こごえるふぶき	敌一组大冰攻击
かまいたち	敌一组真空刃攻击
しんくうは	敌一组真空飓风攻击
いなずま	敌全体小闪电攻击
てっぽうみず	敌单体小水枪攻击
つなみ	敌全体大海浪攻击
かえんぎり	敌单体火属性剑技
しんくうぎり	敌单体真空属性剑技
いなずまぎり	敌单体电属性剑技
マヒャドぎり	敌单体冰属性剑技
どくこうげき	敌单体中毒
マヒこうげき	敌单体麻痹
ねむりこうげき	敌单体睡眠
ちからをためる	积蓄力量，下回合双倍伤害
たかくとびあがる	飞上高空，本回合不受普通攻击，下回合对敌人大伤害
もろはぎり	以 120%的力量攻击敌人，所给予的伤害的 1/4 反弹给自己
すてみ	攻击力翻倍，防御力减半（不可和**バイキルト**并用）
たいあたり	敌单体和使用该特技的怪物 HP1/4，对圣灵以上级别的 Boss 无效
とっこう	敌单体和使用该特技的怪物 HP 为 1，对 Boss 无效
あまいいき	敌全体睡眠 1~3 回合
やけつきいき	敌全体麻痹
どくのいき	敌全体中毒，每回合损失 HP 最大值 1/8
もうどくのいき	敌全体中猛毒，每回合损失 HP 最大值 1/4
のろいのことば	敌全体中诅咒
ふしぎなおどり	敌全体 MP 下降
マホトラおどり	吸收敌全体的 MP
メダパニダンス	敌全体混乱
さそうおどり	敌全体停止行动一回合
メガザルダンス	等同于**メガザル**的效果，MP 消耗 999
ハッスルダンス	我全体 HP 中量回复
みかわしきゃく	自己对物理攻击的回避率上升
すなけむり	敌全体物理攻击命中率下降
ぶきみなひかり	敌魔防下降
ひかりのはどう	我全体异常状态回复
やみのはどう	**ボミオス·マヌーサ·ルカナン**的效果，但成功率更低
たたかいのうた	我全体防御上升 25%
いきをすいこむ	下回合敌大损伤
せいしんとういつ	下回合 2 次行动
なめまわし	敌单体停止行动一回合
おどりふうじ	敌全体跳舞类特技封印
だいぼうぎょ	所有伤害 1/10
うけながし	把受到的伤害分给自己以外的目标

やいばのぼうぎょ 自己受到的打击攻击伤害力减半,50%几率反弹

みがわり 把指定怪物中间的伤害全转到自己身上

におうだち 把其他两个怪物中间的伤害全转到自己身上

おいかぜ 自己反弹一次受到的吐息攻击

きょうふう 我全体反弹一次受到的吐息攻击

すねべてをすいこむ 自己重复我方的吐息攻击

まねまね 模仿攻击自己的敌人动作

くちぶえ 呼叫怪物,进入战斗



事件篇

地图随机事件

事件	地点	中文名称	内容
腹減り	平原	暴食	食物一段时间减少速度加倍
ダイエット	平原	减肥	食物一段时间减少速度减半
僧侣	平原	僧侣	无偿帮助恢复满 HP/MP
ニセ僧侶	平原、森林	旅行的胖僧侣	给他 1/10 钱帮助回复满 HP/MP(选择中有是、否的选项,可以按 B 键退出),或者给 1/10 钱祈祷(没有半点作用),队伍中有僧侣或者盗贼可以识破其面目
食料強奪	平原、山地、森林	强夺食物	马车掉到陷阱里被抢食物,队伍中有猎人可以避免,而当满腹在 1/10 以下时则不会被抢
お金盗難(盗贼)	山地、森林	旅行盗贼	马车掉到陷阱里被盗贼抢走 12% 金钱,队伍中有盗贼可以避免
オアシス	沙漠	绿洲	给食物几次之后绿洲恢复生机,满腹全回复(有可能是海市蜃楼,有地图士或盗贼可以辨别是否海市蜃楼)
泉(聖水の効果)	森林	圣水效果的泉	一段时间不会遇到比自己更弱的怪物
いずみのせいれい	森林	泉之圣灵	把物品扔进泉中可以变成更好的东西
水を欲しがるモンスタ	沙漠、山地	口渴的怪物	在魔物使帮助下可以得到其心,怪物有**グランドシャーク**、**グラコス**、**ぐんたいガニ**

けないモンスタ	森林	动不了的怪物	在魔物使帮助下可以得到其心，全是动物系怪物，怪物的星数随自己队伍的实力决定
天からの光	平原	天光普照	仲间全员 HP/MP 回复，队伍中必须有僧侣或贤者
天からの光	平原	天光普照	虽然也叫天光普照，但实际是圣水效果，一段时间不出现怪物，队伍中必须有僧侣或贤者
さびたモンスター	沙漠、森林、平原	生锈的怪物	有魔物使可以得到其心，全是物质系怪物，星数随机，最高是 5 星的**キラーマシン2**
さすらいのギャンブラ	平原	与小丑玩牌	用 10 枚硬币和小丑赌博，胜利可以得到奖励（见后附）
通りがかりの貴族	平原	旅行贵族	给你一些钱，甚至有时候还不给
にせ雪だるま	雪原	（没有准确解释）	魔物使识破正体，**スノームの**心获得。没有魔物使则开打，实力同宝玉迷宫的怪物
あやしげなつぼ	全部地带	奇怪的罐子	打开可能有魔物出现，全是恶魔系的怪物，随着队伍等级的提高而星数提高，最高 5 星，实力等同于宝玉迷宫里的怪物
おおきな木	平原、森林	果树	获得苹果充饥，平原 2 个，森林 1 个，有料理人则可以获得大苹果
落石	山地	落石	猜方向（左中右），被打中的话一仲间 HP 半减 ，有吟游诗人则可以避免
あやしげな影	全部地带	透明的影子	猜怪物名称，猜对获得该怪物的心，猜错开打，实力等同与宝玉迷宫的怪物
のろわれたモンスタ	山地	诅咒的怪物	有贤者在则可获得其心（多为恶魔系怪物）
旅の踊り子	沙漠	旅行舞蹈家	有踊り子在时花 1G 帮助仲间全员 MP 全回复，没有的话则要花 1/10 的钱
旅の魔道士のルーラ	全部地带	旅行魔道士	瞬移回帐篷

旅の商人	全部地带	旅行商人	道具买卖、补充食物,有吟游诗人的话则不但不会交易,反而会被讨债(晕) アモールの水 35G/せかいじゅのは 700G/キメラのつばさ35G/おもいでのすず 70G/
空腹の人	全部地带	空腹的人	帮助其以获得心,有时需要食料减半
森の奥	森林地带	森林深处	有料理师情况下获得木的实和种子
あやしい博士	平原、山地、森林	奇怪的博士	给选择的怪物喝药水,随机一状态增加或减少(减少的几率约25%)
どくのいき	沼泽地带	毒气	我方全体怪物中毒

附:与小丑玩牌可以得到的道具

最后剩的硬币	得到的道具(作用参见前面道具篇)
2001	ゴールドカード
1910	まもりのたね
1900	まもりのたね
1880	まもりのたね
1830	ちからのたね
1590	まもりのたね
1420	ふしぎなきのみ
1350	ふしぎなきのみ
1310	すばやさのたね
1280	ちからのたね
1280	すばやさのたね
640	エルフののみぐすり
320	せかいじゅのは
160	まほうのせいすい
80	アモールの水





分析篇

文/NW 旅团天草剑一郎

强力怪兽成长率分析

青菜萝卜，各有所爱。以下的怪物或许大家不是很喜欢，但都能力比较突出，是培养超级怪物的基础，大家可以挑选合自己心意的来培养，希望大家早日培养自己的超级怪物。（以下怪物的名称是自取的，括号内为该怪兽的图鉴编号）

======史莱姆系======

黄金史莱姆(21)

DQM3 中成长最平均，成长率也很高的绝对主力怪兽，防御和速度的增长超高，开始时都高于 15，很容易就能长到 999，刚开始 HP 的成长虽只有+4 但随着 Lv 的增长最后甚至能升到每级+11（和前作大不一样）攻击也是前作黄金比较薄弱的，好在本作中攻击的成长基本保持在 4~8 之间，长到 999 也只是时间问题。相反 MP 和智力则是黄金薄弱的地方，别看刚开始这两项都有十几的成长，可是到了 40 级的时候，会暴减，在 70 级时智力竟出现 0 增长，MP 也只是每级+1 而已，所以再转生前可注意这两项的补充。另外，黄金有部分魔法无效的特性。

暗黑史莱姆骑士(18)

别小看这只 4 星兽，攻击总保持在+10 以上，HP 也有很高的成长，不过由于有更强的暗黑史莱姆王，还是尽早转生吧！

暗黑史莱姆王(22)

暗黑史莱姆骑士的强化版，拥有更高的攻击和 HP 的成长，这正是初期时的黄金所欠缺的两项，推荐把它的攻击和 HP 练高再转成黄金，这样可省不少时间。速度成长过慢是它的缺点之一！

マスター史莱姆(23)

就是给老爷爷看后能换金属猎人之心的那只，成长相当平均但都不是很高，可我发现一点是，它的会心一击的几率相当高，平均 10 次攻击有 4 次会心一击（其中原因不得而知；难道是运气？），有兴趣也可练一只！

スピン史莱姆(24)

攻击成长不错，HP/MP 和智力也很好，防御稍弱，速度更是慢的可以，属于平均型。

长老史莱姆(25)

史莱姆系 6 星兽，攻击成长很高，每级可以+19，HP 和智力都有 10 以上成长，MP 每级+7 并随 Lv 的增加而增加，速度梢慢。防御……惨不忍睹，相对于黄金差很多，不过在 6 星兽中算强的了！（汗）

======动物系======

八爪狮(50)

极力推荐八爪狮，绝对动物系最强：每级攻击能+15 差不多；HP 和速度也长期保持+9 的状态；防御初期虽只能每级+2，甚至+1，但 18 级以后，防御会一路彪升，不用担心长不到 999；和黄金一样 MP 和智力刚开始都+9，后来会慢慢下降，注意转生前补充，为什么推荐本怪兽呢？是因为八爪狮升

一级所需经验比起其他怪兽少很多，使其练起来轻松很多。呵呵~

陆行鲨(51)

各项成长都不是很高，也不低，属于花时间也能练满的那种，更主要攻防和智力成长较理想。

猎豹(52)

攻防均有+9的成长率，速度成长很快，有全部真空系招式，个人比较喜欢，但不推荐做主力。

大象(53)

HP、攻、防、速都有每级+9的成长，但MP和智力都只有每级+1，无语中。典型的两极分化！大象有两招攻击力很强的招式。

投石猩猩(54)

一看外表，就知道HP的成长一定高。没错，HP和攻击都有每级+14的高成长，防御和MP每级+5左右，但智力和速度，低……

麒麟(55)

动物系的6星兽，6星兽中最差的一只，类型和投石猩猩、暗黑史莱姆王一样，HP和攻击成长较高，而其他则不敢恭维。

======魔兽系======

八岐大蛇(74)

前作中八岐大蛇是我比较喜欢的一只，可是本作中不强，除HP和攻击成长看得过去以外，其他没什么！

骷髅龙(75)

攻击每级+9，防御每级+12，相对于4星兽来说，已经很不错了！

黄金龙(79)

HP、攻、防、速都有不错成长的强力4星兽。

彩虹孔雀(80)

前作最强的鸟系，本作一如既往的强，刚开始看到除了速度外其他各项都超过+10的增长就已经确定是自己的主力了，而且50级以后，速度的成长也是一路飙升，最后也能达到999。比较薄弱的是攻击，到后来，攻击也会出现0增长，所以事先也应作好补充。而且它还有HP全体全恢复和全异常状态恢复两招，很实用。

大肚子恐龙(81)

HP、攻击都有每级+13的成长，防御每级+7。MP和智力都很弱，最可笑的是速度，一开始就是0增长（大肚子嘛~），虽然以后会有提升，不过还是不要指望的好。

奥马(82)

HP、MP、攻击成长较好，其他都很弱。

暗黑龙(84)

智力和攻击都有每级+14的高成长，MP和防御每级也有+10，HP和速度每级+5，不过有上升趋势，也是个不错的家伙。

神龙(85)

魔物系6星兽，有每级+15左右的MP、攻击、防御增长，HP成长一般，速度很弱（好象龙的速度都很慢），智力初期很弱，不过到后期能有高速成长。

======物质系======

金属龙(142)

物质系6星，在6星兽中最平均的，MP刚开始只+2，不过后来有较高成长。同样防

御和智力刚开始只+5，但随着 Lv 的提升也都会增加，达到 999 没问题。攻击和 HP 成长毋庸质疑，肯定能达到 999，最需要注意的是速度，增长会降，所以也应提前补充。比较推荐的 6 星兽。

金属人 2 号(141)

用来配金属龙的那只，也是不错的，不过还是金属龙好用。

冰剑人(140)

攻防很高的家伙，可是 HP 从一开始就 0 增长，这样防御再高也无济于事，速度和智力很弱。

======恶魔系======

僵尸王(167)

成长一般，初期 HP+7、MP+10、攻防都+4、速度+5、智力+11，而且上升趋势不明显，比较弱。

巨撒旦(168)

MP 和攻击最高，每级+13，HP 每级+7，其他就很弱了。

海怪(169)

除攻击外，其他没有一样超过 10。差！

囚犯鬼(170)

攻击每级+13，其他的比较弱。

恶魔法师(171)

智力每级+18，MP 每级+14，都是超高，攻击一般。其他不是很好。

永远的剑士(172)

恶魔系 6 星，HP、攻击、MP 都很强，只是其他 3 项不怎么样，虽然有上升趋势，不过不大。

======自然系======

食人花(110)

HP 每级+14，其他一无是处。

蛙皇后(111)

MP 和智力每级+12，防御每级+9。

飞天螳螂(112)

攻击+13，防御+7

树根(113)

HP+10，速度+9，防御+7。

超比多(114)

自然系 6 星，还没有配出，考虑到整个自然系都菜的可以，估计也强不到哪儿去。

======元素系======

6 大精灵 &4 大幻魔

样子都很酷，实力也不凡，不过由于是 3，4 星兽，所以比不上其他强的 5 星。

白小孩（195）& 黑小孩（196）

成长各方面都不错，更大的优势是重量只有 1，方便配合其他强力仲间。

龙王(191)

在前作，这只怪兽是强力，可是本作只有 4 星。……

邪神(192)

HP+12、防御+12、攻击+12。

天界兽(197)

不用多说了，实力完全能和黄金相提并

论，就一个强字。HP+9、MP+12、攻击+14、智力+14，防御+6、速度+6，还会上升！

二周目最终 Boss(198)

HP、攻击、智力最初都有+18 的高成长，虽会下降，但足以长满；防御初期 0 成长，不过会一路彪升，在 Lv30 时能达到每级+19；速度为每级+6，虽不高，在 Lv86 时能长满；MP 是缺陷，下降很快，应提前用相印的心补充，全能力长满是极容易的，除了主龙，没谁能与他匹敌了！

主龙(200)

不愧是游戏里最难配的家伙，成长率的确很高。初期 MP 和防御每级+18，HP 和智力每级+14，攻击每级+12，速度先一路下滑，到了 Lv18 开始飞速反弹，所以无须担心，下降最快的是智力，其他都不太担心升不满。不过智力做到提前补充，也有望不用吃药或找精灵就能加满！

友情提示：

怪兽各项能力到 625 以上，转一次能力就成为 500，所以最好各位从 500 的能力开始练，如果哪个项目是弱项，就用加这个项目最大值的心来配最后一次。

最后还有一个秘密：

这个秘密是天草无意间发现的，而且是独家的发现，所以在此说一下：

在精灵迷宫底层遇到精灵时，选第一项是与精灵战斗胜利后得到各种特殊玉，第二项为得到各种珍贵的怪物之心，可是大家有没有选过第三项？第三项的好处就是你队伍中的三只怪兽某单项能力最大值+30，不同的精灵加不同的能力，如下：

地精灵：HP 最大值+30

水精灵：防御最大值+30

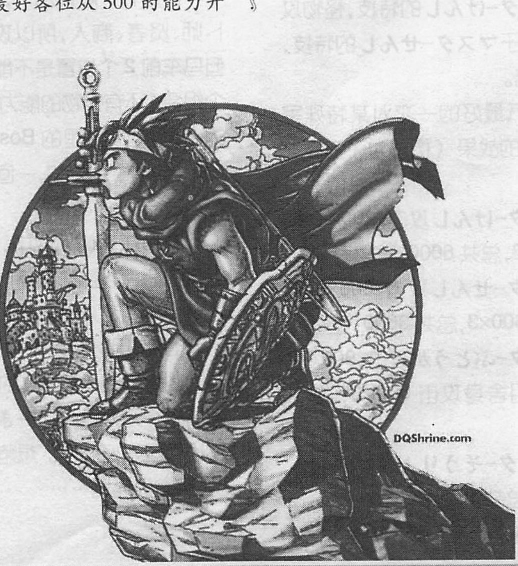
火精灵：攻击最大值+30

风精灵：速度最大值+30

光精灵：智力最大值+30

暗精灵：MP 最大值+30

由于有些能力光凭练级是练不满的，所以这就提供了加能力的最好方法，而不用去迷宫收集加能力加得很少的药了，也就是说，7 只怪兽能力全满成为可能，或者说，你能有一只能力全满的史莱姆，呵呵！



研究篇

文/NW 旅团 LinkTON

强力队伍组成简介

怪物：

能力全999（速度可以不用）是肯定的，注意在转身时多用例如**まほうマスター**、**マスターけんじゃ**等的心，在提升转后能力的同时还可以增加魔法耐性（很少……），尽量把怪物的魔法抵抗提升了再提升。特技方面……全回复、攻击力加倍、大防御、舍身、降防等，但并没有很多实用的。

人类仲间：

首先马车是必须满载重16（为了方便强力仲间的搭乘），之后看看我的组队方法：

第一套方案

1.**マスターけんし**，2.**マスターせんし**，3.**マスターぶとうが**，4.**マスターそうりょ**。3辆车同样，由于**マスターけんし**的特技，怪物攻击2次，同时又由于**マスターせんし**的特技，那两次都伤害加倍。

以下是我运气最好的一次对某特殊宝玉迷宫里的Boss的战果（伤害为了方便计算，都取整百）

1回合：**マスターけんし**攻击，200×4×3，怪物攻击600×2×3，总共6000；

2回合：**マスターせんし**攻击，600×3，怪物全用舍身攻击；600×3，总共3600；

3回合：**マスターぶとうが**攻击，900（会心）×3，怪物全用舍身攻击600×3，总共4500；

4回合：**マスターそうりょ**的HP回复，怪物攻击600×3，总共1800；

以上总共15900伤害！

另：

5回合：怪物舍身攻击600×3；

6回合：**マスターけんし**攻击，200×4×3，怪物舍身攻击600×3；

以后循环，这就是最强的力量！

可能有人会有疑问：为什么要带**マスターそうりょ**而不是带**まほうマスター**以增加伤害呢？原因很简单：在怪物用了舍身后，防御力减半，受到非圣灵的Boss的攻击后会损伤惨重，约350左右，挨了几个回合下来就必须回复，那么就要减少一个战斗力，减少600的伤害，而**まほうマスター**3个的魔法伤害也只有300而已，所以权衡利弊，还是用了**マスターそうりょ**来更划算。当然了，在VS圣灵Boss时，没有必要派上僧侣的组合，运气好的话，3个回合就可以搞定他们了（因为他们大多不用普通攻击……）

但是！一般情况下，都得带上地图士、占卜师、贤者、商人，所以攻击力会打些折扣，但马车前2个位置是不能变的！只要拥有这个组合（还有怪物的能力），寻找宝玉时遇到的“魔物之巢”里的Boss，可以统统二回合搞定，遇上个别弱的，一回合就能打败他！

缺点：

就是在通信对战中，如果双方都是这个组合的话，很难确保胜利，于是……**だいぼうぎょ**（大防御）这个特技的价值就体现出来了，它的作用是伤害1/10，避过第N回合（对方的剑士的那个回合）的轮番砍剑后就稍为容易了。另外，**マスターきし**的作用是伤害1/4，也可以好好利用。想赌一赌运气也是可以的，用究极连携……

第二套方案

本作中怪物和前两作有很大不同：主要体现在怪物的抗性下降了，连 Boss 也不例外，那么……

以前完全是鸡肋的魔法**ルカナン**（降防）终于有了翻身的机会了：对 Boss 使用后，其防御力下降，3 次之后，我方怪物对其攻击和原先舍身攻击时一样，并且人类仲间的攻击威力也会翻倍！也就是其所受到的伤害就是人类仲间伤害的 2 倍，同时怪物再用舍身的话，伤害稳上 1000，如此对需要长时间战斗才能取胜的 Boss 可是很有利的。（PS：能给主龙多来点降防，到最后能给他双倍于舍身的伤害）

这个方案的缺点就是——成功率不是很高，对 Boss 的成功率也只有 30~45%之间（在上面的 Boss 资料里有提到），而在通信对战中更是没有办法利用：难道别人的怪物抗性会这么低吗？都是加了 N 多次再来的啦~

光说不做是没有用的，来看看实际战斗的效果。

三只怪物均为能力全满黄金史莱姆，地点**せいじゅうのオーブ**的 15F，Boss 战**マスタードラゴン**。

第一套方案：

1 回合：マスターけんし攻击，怪物攻击，造成伤害共 4958。

2 回合：マスターせんし攻击，怪物全用舍身攻击，造成伤害共 3157。

3 回合：マスターぶとうが攻击，怪物全用舍身攻击，造成伤害共 2891。

4 回合：マスターそうりょHP 回复，怪物全用舍身攻击，造成伤害共 1512。



以上总共 12518 伤害。

第二套方案：

1 回合：まほうマスター攻击，怪物攻击，造成伤害共 3384。

2 回合：マスターぶとうが攻击，怪物全用降防魔法，成功了两次，造成伤害共 1443。

3 回合：マスターけんし攻击，怪物用舍身攻击，造成伤害共 6678。

4 回合：マスターせんし攻击，怪物全用舍身攻击，造成伤害共 4630。

以上总共 16135 伤害。

在后两回合中，怪物的攻击多了 2000，战士和剑士多 1000，所以一共超出了 3000 多。如果降防只成功了一次，也会超出 2000 多。（如果是 0 次，那么可能遇到的 Boss 抗性太高了，更可能是是 RPWT 了）。

关于降防魔法的成功率，我做了小小的统计，先做了 60 次，成功了 27 次，觉得有点太高了，继续到了 100 次，成功了 46 次，看来成功率是挺高的，是对**マスタードラゴン**哦，对其他 Boss 的成功率稍微低些，不过也算是高了，总体在 30%以上。

攻击力双倍的魔法，对每怪只能用一次，其攻击力等同舍身，且不会作用到伙伴身上，还要浪费多一回合，故不使用了。



测评专区

每月都有许多 GBA 游戏发售，令人眼花缭乱。这里会向大家推荐最近发售的游戏中最值得玩的 5 个游戏，让大家能避开 JS 的干扰，把钱都花到最值得的游戏上。

合作网站：WRG 游戏站

版　　主：g11

WRG 游戏站：gba.ouroad.org

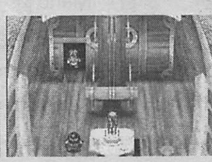
WRG 游戏站始建于 2004 年的 1 月，是大陆唯一的拥有全套正规 GBA ROM 信息的网站，论坛主要侧重掌机游戏的讨论，兼顾电视、电脑游戏。开站以来，论坛上的游戏讨论、游戏测评深受广大网友好评。最近网站又和资深游戏网站任天堂游戏世界合作，联合成立了中国掌机游戏评测联盟，目前侧重于最主流的 GBA 游戏的评论，以后更将延伸到其他掌机游戏（NDS、PSP）上，大家尽请期待。更多掌机游戏的咨讯和内容，尽在 WRG 游戏站，欢迎广大网友访问我们的网站。

Dragon Quest Characters Torneko no Daibouken 3 Advance – Fushigi no Dungeon

勇者斗恶龙 特鲁尼克大冒险 3 Advance

制作厂商：Square Enix
游戏容量：128 Mbit
语言类型：Japanese
游戏类型：A·RPG





asuka:9

万岁……移植作？看到有网友计算的"PS2 版的特 3 大概是 638mb，这个是 16mb 的，压缩率 16/638×100%=2.51%"，拿到手后一看，果然是 PS2 版移植，不过完全的精髓都保留了，最重要的一点是这个游戏带给你一种无限可能性，永远没有"爆机"这个概念……

luan:9

近期最为期待的一款作品，就连暑期中的那些大作，在我眼里也被这款游戏的光芒盖过了。移植自 PS2 版的本作除画面及音效缩水外，其他都保持了原作的特色。与前作相比本作也有了不少改变，除了主角特鲁尼克外，我们还将可以操作他的儿子波波罗去迷宫进行冒险，而波波罗的特技就是可以将迷宫里的怪物驯服做自己的伙伴，很有意思吧。

林森：10

钟情的系列终于来了。难度、挑战性是这个系列吸引我的原因，往往提心吊胆按了一下 A 后……就被人家抬出去了，然后游戏被封印，数天后又拿出来，结果又丢了个珍稀装备，又封印游戏……来来回回的乐趣和眼泪只有自己知道啊。无视移植，满分！

aironline:10

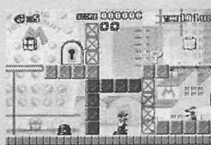
毋容置疑的神作，和 PS2 上几乎完全一样，巧妙的系统和引人入胜的故事，超推荐西林迷和特鲁尼克迷玩。

Mario Vs Donkey Kong

马里奥 VS 大金刚

制作厂商：Nintendo
游戏容量：128 Mbit
语言类型：Japanese
游戏类型：ACT





asuka:9

"任社一出必属精品"这句话果然没错。首先本作画面方面非常强，总让我有种"是 GBA 游戏么"的感觉。游戏很简单，为了追回给大金刚抢走的小 Mario 玩具，Mario 和大金刚在一个个场景里开始了追击……解谜方面初期没什么问题，到了后期就……总之强烈推荐！少了 1 分，原因

在于好像场景有些雷同……

luan:9

看来Mario除了会踩人脑袋外,自己也很聪明。本作非常考验你的头脑，动作要素不是太高，但此类游戏的特点就是能吸引你不停地继续下去。Mario游戏家族里好像没有这种类型的游戏吧？不得不说又是个极具新意的作品。

aironline:9

Mario VS 金刚？当我拿到时就在想，它会是个什么样的游戏，结果果然是动作加解谜的。本作不是太偏向于动作，所以老少皆宜，实属打发时间的佳品啊。还有值得一提的是画面非常好。我怎么感觉Mario和以往2D的有点不一样？

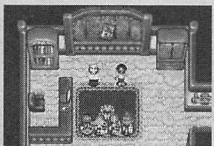
林森:8

近来任天堂作品不少。此作不能算是大作,但是却独具特色。一向只需要猛冲猛撞的Mario,这次也要动动脑子了呢。整体素质比较高，开头的CG颇搞笑……由于之前出美版的时候已经评论过,所以不再多嘴了。

Mario Golf Advance Tour
马里奥高尔夫

制作厂商: Nintendo
游戏容量: 128 Mbit
语言类型: English
游戏类型: SPG





asuka:9

继《黄金太阳》之后Camelot和Nintendo合作开发的究级大作,如果你玩过《黄金太阳》就会发现原来是一个引擎开发的:熟悉的缩放、熟悉的大地图、熟悉的人物说话时的声音……抛开这些不谈,本作对GOLF的拿捏非常到位,既不同《TIGER WOODS 2004》那样过于专业造成高难度,又不失GOLF独特的魅力,本人一直期待美版或欧版,现在终于能看懂剧情了……

luan:8

游戏用的是和《黄金太阳》同样的引擎,所以无论画面音效都给喜欢《黄金太阳》系列的朋友很亲切的感觉。高尔夫是有钱人玩的,如果没有钱的人也想玩,最好的方法就是买一款游戏在家里慢慢玩了,而我们这个《马里奥高尔夫》就是最好的选择之一。游戏不但提供了多个模式的选择，而且有丰富的隐藏要素,再加上马里奥的高人气,我想大家一定会对本作爱不释手的。

Kayin:7

继大众高尔夫、马里奥高尔夫64等优秀作品后，高桥兄弟Camelot的高尔夫游戏新作以添加了RPG要素的崭新风貌登录GBA平台。这一款以RPG名作黄金太阳的引擎所开发的另类高尔夫游戏,拥有丰富的隐藏要素和模式可供挖掘。沿用了黄金太阳中放大

远近的立体效果。正如标题一样，很多任天堂游戏的代表人物都将登场。操作虽然简单，但是真正想玩出水准又不得不注意各种影响环境的要素，有时往往一杆之差错失胜利，令人又爱又恨。

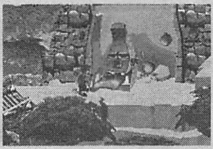
林森:8

期待很久的作品，由制作黄金太阳的 Camelot 制作。画面特征甚至是音效都和黄金太阳如出一辙，要素丰富，刚接触时有不知从何开始的感觉。该游戏有多种模式、众多人物、巨杀时间，且操作规则简单，是适合所有人的休闲游戏

Crash Bandicoot Fusion
古惑狼 融合

制作厂商: Universal Interactive
游戏容量: 128 Mbit
语言类型: 多语种
游戏类型: ACT





asuka:8

我们的狼狼又回来了~依然是那样的滑稽，依然是不断地回避机关、踩箱子……同以往作品一样，手感流畅、动作搞笑，从这些就足以说服我给出这个分数。(等等……我们狼狼骑着什么东西横冲直撞来着的？好像是猪……还会乱窜，真是恶搞啊……哈哈)

luan:7

从该作的副标题上不难看出，应该是属于融合了前几作特点的。由于时间有限只试玩了一会，不过仍然是那个手感，仍然是那么独具特色。不知前作中的 3D 关卡是否还在？

aironline:8

提起吃果子、踏箱子、好笑的空中 2 段跳，还有挂掉时候的那一声“哇”，会让你想到什么？没错，我们的狼英雄又回来了！本作继承了该系列一贯的风格，并加入了不少新的元素，值得一玩！

林森:6

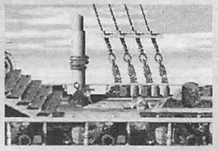
又见古惑狼，好像是 GBA 上的第 3 作了吧（不算那个赛车的）？玩了一会，感觉没什么新意，难度也不低（恐怕是个人水平问题……汗）。小品类游戏，没有什么特别的地方。

Donkey Kong Country 2

大金刚 2

制作厂商：Nintendo
游戏容量：64 Mbit
语言类型：多语种
游戏类型：ACT





asuka:7

大金刚的续作，操作上非常流畅，值得一提的是开头用升旗的手法来表现厂商颇具新意。里面还带了 3 个小游戏，非常有意思……鸵鸟赛跑的时候路上除了香蕉皮（汗）外还有加速板（寒）……

luan:8

6 月到现在为止唯一一款可以吸引我的游戏。移植自 SFC 上的《大金刚 2》，依然保留了原作的特色，而且和去年推出的一代一样，加入了一些新的元素，所以就算是当年在 SFC 上玩过本作的朋友，也值得再来玩一次。

aironline:7

GBA 上的第二作，同时也是复刻自 SFC 上的同名作。整体感觉和前作没什么大区别，与前作相比较增加了不少新的元素，偶尔玩玩也不错。

林森:7

任社的人气之作，移植品，上手比较容易，属于典型的任式动作游戏，感觉一般，不过几个小游戏倒是打发时间的佳品。

测评推荐榜，我们将测评最新发售的最值得推荐的游戏给广大玩家们，每个月都会向大家推荐最值得玩的 5 款游戏。

细心的读者不难发现，本期有两个游戏是上期就推荐过的，这并不是我们偷懒，而是为了保证我们推荐的游戏都是真正值得玩的游戏，决不滥竽充数。

特 3 成为 No.1 无可争议，只是委屈了第二的马里奥。不过在游戏性方面近乎完美的特 3，对于初次接触这个游戏的玩家可能要花上一点时间来熟悉熟悉才行。马里奥对大金刚和马里奥高尔夫都是上手就能玩的游戏，而且老少皆宜，就不用多说了。古惑狼和大金刚都是很适合休闲用的游戏，推荐在有限的时间内（比如等车）玩，不过玩的时候要保护好自己的 GBA，免得被旁边看客的口水浸坏了……

在这里还要强烈鄙视一下跳票了 N 次的《合金弹头 Advance》，让我们在经历了漫长的 N+1 次苦苦等待后又只有进入第 N+2 次期盼，望穿秋水中……

各位老少爷们、小弟小妹、大哥大姐们，有空常来坐坐，聚议厅新的当家小编子牙为你上茶咯！大家一起聊聊游戏人生、拉拉家长里短、说说自己的喜怒哀乐。至于茶钱嘛，那是免费的。填好我们书中的调查表，买个信封，附上八角钱的邮票，你就有机会到我们的茶馆里和一样爱好游戏的朋友们聊聊了。

(议事信箱:nogba@tom.com)

聚议厅

郑钰鹏:咳！(严肃了)，我希望与《掌机秘笈》成为好兄弟(一见如故)，在掌机路上共同前进。我会为掌机秘笈投稿、出谋划策，不求回报(兄弟嘛)！本来我打算写一篇寄出去的，但我才开始接触掌机，对相关的事情还不了解，没办法！但今后，我会购买期期的《掌机秘笈》，并做宣传工作。如果编辑部缺少人手，小弟我可以试试……

编辑部什么都不缺，就是缺人手。三个小编面对堆积如山的掌机游戏，恨不得有分身之术，一个一个全部把玩一遍。策划选题、约稿、组稿、编稿、校对、排版、监督印刷这些才是小编们的日常工作，只能在工作之余挤出时间打几把 GBA 游戏。可千万不要以为当编辑的主要工作就是玩游戏呢。如果你能接受这种地狱般的折磨，倒是可以来《掌机秘笈》编辑部试试哦，嘿嘿……

——已经开始撰写《编辑部新人折磨计划》文档的小编子牙

上海 张剑演:游戏多多，困难多多，日文多多，困难也多多，总之多了才有乐趣！

说得是呢！平时大家玩游戏遇到困难，买本《掌机秘笈》回去苦心钻研自然是个非常不错的主意呢。如果读者大人们有上网条件的话，一定要来我们的论坛（www.nogba.com）多多灌水哦，众小编随时在论坛上恭候读者大人们的光临，大家一起聊聊自己喜欢的掌机游戏，不亦快哉！如果你对掌机有自己独特的见解，还可以申请做我们的版主，和小编们一起来管理属于玩家们自己的《掌机秘笈》！

——正在头悬梁锥刺骨苦心学习论坛架设的小编 CoCo

天津 张澄宇:提些不成熟的意见和建议，光盘中内容甚少，有买椟还珠之感，此乃一不爽！与同等价位之同类 刊物相较，内容略少，实有食不饱腹之感，此乃二不爽！中奖率低，吾投而未中，实乃三不爽也！

多中肯的意见，多朴实的语言，多……尖锐的问题。这个还是由我来回答吧（随便 BS 一下见到问题就闪人的子牙 和 CoCo）！1：采用小光盘，并不是偷工减料，要知道小光盘的成本比大光盘的还要高呀，只是众小编一致认定只有小光盘才 能配合 GBA 的小巧。2：秘笈吗，就得有种小册子的感觉。不过大家肯定注意到现在已经变厚实了，所以就不用我解释了。3：没中奖？那是你 Lucky 值太低了，据说常看我们的秘笈有提高 Lucky 的作用，不信这次你再试试看~

PS：你的画画得真不错，已经被我收藏了，而且立刻出现在了牧场专区中，让我们一起分享吧！

——想不到看信也会得到珍藏品的翔一

昆明 申镇：我觉得贵刊的攻略很精彩，但内容好像过于单调，应该多介绍一些GBA的周边及配件。还有我觉得用大光盘比较好，光盘里面还应该送一些游戏的ROM。十块钱的价钱好像有些贵了(我是一个穷人)，可否多加一些内容。

你的问题翔一已经回答得差不多了。另外送ROM干吗?用模拟器玩和用GBA玩游戏更本就没得比，建议大家玩游戏的时候都用GBA，那样才能真正体会游戏的乐趣。

——只用模拟器改游戏的子牙

福建 李涵杰：我最喜欢的GB系列游戏是《口袋妖怪》，你们有没有出版过一本全部介绍《口袋妖怪》的杂志专刊呢?还有，我希望你们在书中能对游戏进行点评，评价一下游戏的各方面指数，以方便我们玩家决定是否购买。

汗一个先，看看写信的时间……真为我们邮政部门的效率伤心，都是我们改版之前的回信了，现在才到 -_-b

希望你能一如既往地支持我们的杂志，而且改版后对你来说肯定有好消息：《掌机秘笈》的口袋妖怪专区是由国内数一数二的专题站——PMGBA所管理，以他们的实力，口袋专区的内容肯定能满足你的要求。还有点评，我们也开了相应的游戏评测专区，这里介绍的可都是堪称优秀的游戏哦。

——身为游戏编辑却没有好好玩过《口袋妖怪》的CoCo

云南 杨超：在下认为贵刊应当多多介绍一些游戏的BT玩法。再来个名为"追忆"的专区来重温老游戏，当然火热游戏区也千万不放过，这样贵刊定当火爆。本期刊物我班已有11个人够得，不知谁会抽得奖品(以上是在下代表我们班全体GB及GBA酷爱者的话)。

大家的建议我们肯定会考虑的，也希望大家能提出更多的宝贵意见。BT玩法的内容我们已经考虑过，而且已经开始着手收集有关的内容，同时顺便在这里向读者中富有BT精神的玩家征求有关BT玩法的稿件。真羡慕你们班上有那么多的玩家，想当初在我的班上只有两个同学与我志同道合，而且还只能搞"地下活动"。唉，怀念流逝的岁月呀!另外你在信中写道"如得回信，全班定喜"，以上的就当是我们的回信好了。

——怕你看到我飘逸的书法而体会到"天书"含义的翔一

坊间交友阁

肖锦波

性别：男

联系地址：广西桂林兴安县76144部队70分队

邮政编码：541304

交友宣言：性格开朗、热爱掌机

昵称：有角幻也

性别：男

年龄：16岁

爱好：品位游戏·下雨

联系办法：任天堂·旅团

QQ：3539497

交友宣言：品位游戏、品位雨声。

杨超

昵称：分筋错骨手

性别：男

年龄：17岁

E-mail：MXYYC@163.net

联系地址：云南安宁昆钢一中高一(3)班

邮政编码：650300

QQ：398123199

交友宣言：喜欢口袋就加

掌中奇缘



主持人:子牙



“掌机随身带,朋友天下交”,小小掌上游戏机,牵动无数玩家心。想和各地的掌机玩家交流游戏攻略、畅谈游戏心得?想要出售老的 GBA 游戏卡带?想换一台新的 GBASP?嘿嘿,那就一定要来小编子牙我主持的“掌中奇缘”了,只要你有手机,发个短信,全国各地的玩家就能很方便地和你联系上了!你无需透露个人资料,就可以同其它玩家交友聊天,保障你的隐私,让你娱乐生活更精彩。

每月掌中奇缘还将推出各类主题活动哦,让你有得聊,有得玩。还在犹豫什么呢?赶快发送短信 TQZ 到 57576618(移动用户)进行注册,你就可以同全国各地的朋友进行交友聊天。并且还可以免费 3 个月在 GBA 跳蚤林里交易哦!全国各地更多的 GBA 玩家期待你的加入!资费:5 元/月。

掌中奇缘会员资料,我们将会在每期《掌机秘笈》页底边上刊出,让你交到更多的好朋友。

本月交友信息:

玩家编号	喜欢的游戏	玩家宣言
5757661810001	口袋妖怪火红	我与游戏生死共存
5757661810002	恶魔城	有游戏的日子,真爽
5757661810003	嘉尔希亚、黄金太阳 1&2、恶魔城、月轮、白夜协奏曲、晓月圆舞曲	
5757661810004	口袋怪兽	一切顺利

编辑短信发送到联系号码就可以和会员聊天哦!如编辑短信发送到 57576618128284 就可以和编号为 128284 的玩家聊天哦!

GBA 跳蚤林 开市啦！



主持人：子牙

我想买台二手 GBA 游戏主机；

我想卖一些 GBA 游戏卡带；

我想买个烧录器；

…………

不管你买(卖)的是二手的还是全新的，是昂贵的还是低廉的，所有关于 GBA 的一切都可以在这里交易。

实时竞拍：随时随地和众多玩家实时竞拍，竞价！

直接安全：你的询问信息将会直接发送到交易伙伴的手机上！

体贴查询：体贴的查询体系，一条短信网游交易价格一网打尽！

交易信息发布之后，系统会自动寻找符合条件的用户信息发送到你的手机上，同时你的交易信息也会被其他玩家查询到。通过系统分配的交易代号及时联系交易伙伴，交易随时随地！并且不会暴露你的手机号码，保证你的绝对隐私。交易信息将在每月《掌机秘笈》中登出，让你的交易信息能被更多的玩家看到。

还在犹豫什么？赶快发送 J+ 内容 到 5757555088，让你的东东能够找到下一个更合适的主人。(0.3/条) (移动用户) 如发送：J 我有一张黄金太阳的卡，20 元转让发送到 5757555088 即可。

跳蚤林摊点：

·我有一个九成新的 GBA/SP 的电视接收器，一百八购入，一百五十元转让。掌中奇缘会员 ID：10002

·我有一张黄金太阳 2 的卡，欲转让！

掌中奇缘会员 ID：10003

交易方法：编辑短信发送到 5757555088+ 掌中奇缘会员 ID，编号为 10000 的玩家，编辑短信：请问可不可以便宜点呢？发送到 57575550881000。编号为 10001 的玩家就会收到此短信。玩家 10001 直接回复短信和 10000 交流。

涂鸦板

写我所想，画我所爱，大家可以在涂鸦板上尽情发挥。如果寄给我们，说不定将出现在以后的杂志中哦！

投稿地址：重庆市渝中区双钢路 3 号科协大厦 12 楼大众网络报《掌机秘笈》收

邮政编码：400013



涂鸦板



写我所想，画我所爱，大家可以在涂鸦板上尽情发挥。如果寄给我们，说不定将出现在以后的杂志中哦！

投稿地址：重庆市渝中区双钢路 3 号科协大厦 12 楼大众网络报《掌机秘笈》收

邮政编码：400013

责任编辑　刁　戈

特约编辑　丁立云

　　　　　李文睿

装帧设计　胡靳一

版式设计　朱　艳

合作网站

口袋妖怪网

www.pmgba.com

逆转A.C.E

www.nzace.com

中国游戏王联盟

www.cnocg.net

任天堂游戏世界

www.newwise.com

WRG游戏站

gba.ouroad.org

以上排名不分先后

同时诚邀各游戏专题站点加盟，协力打造玩家自己的杂志。



掌机随身带 游戏天下行

掌机秘笈 怎可无秘笈出现

《热血物语EX》——名字的秘密

在游戏中，能改人物名字（第一行的第二个选项）有几个特别的名字，改了会有相应的变化:

金钱全满: どらむすこ

全属性最大值: てんこもり

必杀技: わざむし0（或者1/2）

三种天书（就是在神密商店分别以990 9990 99990买到的东西）:

さ－びす0 可以调出人物

さ－びす1 可以改变人物造型

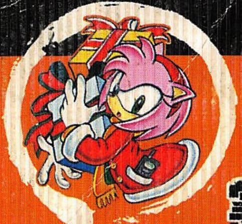
さ－びす2 可以改变技能发动方法

神秘商店全道具: こうかむし

ISBN: 7-900382-64-X

10元
光盘定价

本手册随光盘赠送



掌机随身带 游戏天下行

掌机秘笈 怎可无秘笈出现

《热血物语EX》——名字的秘密

在游戏中，能改人物名字（第一行的第二个选项）有几个特别的名字，改了会有相应的变化:

金钱全满：どらむすこ

全属性最大值：てんこもり

必杀技：わざむし0（或者1/2）

三种天书（就是在神密商店分别以990 9990 99990买到的东西）：

さ-びす0 可以调出人物

さ-びす1 可以改变人物造型

さ-びす2 可以改变技能发动方法

神秘商店全道具：こうかむし

ISBN: 7-900382-64-X

9 787900 382641 >

10元 光盘定价

本手册随光盘赠送

电玩新世代

山东电子音像出版社

www.NOGBA.com

请勿乱扔废弃电池

本次内容扩增至160页，加量不加价！
更有4台GBA加50盒游戏卡带等你来抽奖！

掌机随身带 游戏天下行

掌机秘笈

ZHANG JI MI JI

电玩新世代

光盘说明手册

8月 上市



【口袋妖怪】口袋妖怪大百科
重温水晶的十大理由
【牧场物语】节日庆典篇
冬季活动指导
【游 戏 王】传说中的幻神卡
【AVG 专区】《侦探学园2》全剧本解密
【火热游戏】《SONIC A3》超详全攻略
【光盘】FF8经典音乐收藏专辑

专题：一起来玩游戏吧——联机游戏报告（二）



SONIC ADVENTURE



山东电子音像出版社出版